AÇÃO GAMES
ESPECIAL: AVALIAMOS O AMIGA CD 32
EDITORA AZUL
MEGA
VIRTUA RACING
DETONANTE!
INACREDITÁVEL!
O MELHOR GAME DE FÓRMULA 1
GRÁTIS
GUIA DE JOGOS
+
CAPA PARA ENCADERNAR
NES
TURN'N'BURN
LESTER
FLASHBACK
T2-ARCADE GAME
JOE & MAC 2
YOUNG MERLIN
MEGA
ART OF FIGHTING
SUB-TERRANIA
GRINDSTORMER
TOM & JERRY
BARKLEY SHUT UP AND JAM
MORTAL KOMBAT 2: 40 NOVOS GOLPES E MAIS TRUQUES

IRRESI

SUPER PRO

Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO.
As chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo, a chave seletora de slow-motion e design ergonomico, com total encaixe para as mãos, fazem do SUPER PRO o joystick mais completo e irresistível do mercado. A galera que se cuide.

COMPATÍVEL COM:
SUPER NES*/ SUPER FAMICOM*

SUPER PRO - 2

Se o seu Mega Drive falasse, ele pediria o SUPER PRO - 2.*
Além dos controles originais, o SUPER PRO - 2 tem botão de disparo A+B; 2 botões laterais programáveis em A,B ou C; 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C; além da exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos. Tem também chave seletora de slow-motion e botão pause.

COMPATÍVEL COM:
MEGA DRIVE*

* SEGA, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE e GENESIS são marcas registradas de terceiros sem vínculo de qualquer espécie com a DYNACOM

STÍVEL

SUPER PRO-3

Seu melhor amigo. Por ser programável, ele te acompanha nos "combates" fora de casa. Afinal, prá você provar que é o melhor, precisa ter confiança. Amigo é prá essas coisas! Botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada com chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, botões laterais de L e R chave seletora de slow-motion e exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4). É só programar e sair debulhando.

COMPATÍVEL COM: PHANTON SYSTEM* HI TOP GAME* TOP SYSTEM* TURBO GAME*TOP GAME* VG9000/VG8000*DYNAVISION II E III*HANDYVISION*.

SUPER PRO-8

Debulhador de games. Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, que facilitam o acionamento conjunto (A + B); botões laterais L e R; chave seletora de slow-motion e design ergonômico com total encaixe para as mãos, que permite o acionamento de todos os comandos simultaneamente.

COMPATÍVEL COM: SUPER PRO-8* NES*

*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

IMAGE

Chips do Brasil

À VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

START

NOSSO RECADO

Cuidado para não se queimar. Esta edição está pegando fogo! Os debulhadores de Mega ganham de uma só tacada o esperado Virtua Racing, Sub-Terrania (um game de nave inovador), Art of Fighting e o cart de basquete do Barkley. A turma do SNES pode sair correndo atrás de Flashback (um clássico imperdível) e Turn 'N' Burn (the best!); e deve guardar a edição, bem guardadinha, pois damos uma matéria completa com itens, magias e armas de Secret of Mana. E um recado final: os leitores de Master nos perdoem, mas não damos nenhum game novo porque não foi lançado nenhum.

SHOTS ESPECIAL

CONHEÇA O AMIGA CD 32

Nossa avaliação do primeiro 32 bits lançado no Brasil. Ele aceita teclado e mouse e funciona como computador doméstico

E MAIS

A NINTENDO ANUNCIA QUE O REALITY VAI RODAR CARTUCHOS E NÃO CDS

A DYNACOM LANÇA UM 16 BITS COMPATÍVEL COM CARTUCHOS PARA CONSOLES DA SEGA

MEGA

VIRTUA RACING

A Sega dá um banho de competência. O game é tudo que você esperava

SNES

TURN 'N' BURN

O melhor simulador de vôo já lançado para consoles Nintendo. Se você gosta de aviões vai ficar babando com este

ARCADE

MORTAL KOMBAT 2

Mais três páginas com dezenas de fatalities, babalities e friendships

SUPER NES

Turn 'n' Burn	9
Lester the Unlikely	10
Flashback	12
Terminator 2	13
Young Merlin	13
Secret of Mana	14
Joe & Mac 2	16
Dicas	16
Mickey's Ultimate Challenge	17
NBA JAM	18

MEGA DRIVE

Mickey's Ultimate Challenge	17
NBA JAM	18
Virtua Racing	20
Art of Fighting	24
Sub-Terrania	26
Grindstormer	28
Tom & Jerry Frantic Antics	28
Barkley Shut up and Jam	29

NINTENDO

Tico e Teco 2	30

PC

Simcity 2000	32

ARCADES

Mortal Kombat 2	34

SUPER NES · MEGA · NINTENDO · ARCADES · PC

PILOTOS

Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima, Ioiô, Tadeu C. Pereira, Wagner P. Hernandez

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

FRACO · REGULAR · BOM · CHOCANTE

SOS *Tirando dúvidas*	5
CARTAS *Dê o seu recado*	5
SHOTS *Especial Amiga CD 32*	6
AÇÃO GAMES CLUBE *Fazendo negócios*	37
PRÓXIMA EDIÇÃO *O que vem vindo por aí*	38

PIT FIGHTER(Mega)

Alô, turma do barulho! Quero saber como chego ao final do Pit Fighter sem perder life.
SÉRGIO R. MARTINS FILHO
Brasíia, DF

Joguinho velho mas que ainda agrada fãs de games de luta. Para chegar ao final sem perder life precisa ser superfera hein, Sérgio? Mas a melhor manha para encarar o jogo é usar e abusar do chute giratória de TY. Quem sabe, né?

STREET FIGHTER 2 (Mega)

Meus amigos, eu fiz o esquema que vocês ensinam na edição 51, só que eu fiz na tela onde aparece Capcom e eu ouvi a voz da Chun-Li. Quando fui jogar os botões de soco e chute não funcionavam para magias e giros. Mas depois eu fiz o esquema do cinema de abertura e funcionou. Não sei o que aconteceu. Ajudem-me.
GUILHERME R. MACHADO
Pelotas, RS

Que confusão, Guilherme! Mas saiba que você, sem querer, executou a dica para retirar os golpes simples. Com esta manha só funcionam os golpes especiais, como magias, giratórias, dragon punch etc. É isso o que dá ser xereta!

MORTAL KOMBAT (MEGA)

Por favor, me mandem os mortais do Rayden e da Sônia. Obrigado.
RODRIGO XAVIER DE OLIVEIRA
São Paulo, SP

Ô Rodrigo, você perdeu nossa edição Nº 44. Tá bom, então vamos lá: Raiden: →, ←, ←, ← + botão de Soco Alto. Sonya: →, →, ←, ← + Botão de Defesa. Lembre-se que as setas valem com seu personagem à esquerda.

NIGHT TRAP (Sega CD)

Não agüento mais. Já cheguei dezenas de vezes no final deste game e sempre aparece uma vampira loira para me matar, exatamente 38 segundos após eu matá-la. Como posso evitar isso?
RODRIGO YOSHIMI
Santos, SP

Não adianta ficar triste, Rodrigo. Você não pode evitar esta morte, pois o final do game é assim mesmo: a agente secreta já era...

MICKEY: MAGICAL QUEST(SNES)

Sou fã do Mickey e curto muito este jogo. Gostaria de saber se há algum truque esperto para encarar o game.
JAMILLE P. DIAS
Belém, PA

Jamille, todos os personagens Disney são queridos pela moçadinha. Mas não há truques em Magical Quest. Fique com uma dica: enfrente o chefão final como bombeiro. Vai ser mole.

MORTAL KOMBAT(SNES)

Pessoal da Ação Games, vocês são literalmente demais. Quero dar parabéns pelo trabalho. No Mortal Kombat, quando dou o fatality do Liu Kang, a tela não fica escura. Por quê?
FRANCIS A. R.
Porto Alegre, RS

Olha, Francis. A tela não fica escura com este golpe porque Liu Kang tem o fatal menos violento da turma de MK. É porque ele é o mocinho da história, sacou?

SUPER GHOULS' N' GHOSTS (SNES)

Eu sempre chego até o final, detono o chefão, mas quando encontro a princesa Léa, ela me diz que devo encontrar o bracelete. Já tentei de tudo e não consegui achar.
MARCO ANTONIO DUBAL
Porto Alegre, RS

Marco, o bracelete só aparece quando você joga pela segunda vez. Ou seja, jogue tudo de novo. Encontre o bracelete em alguma urna, chegue ao final e salve a princesa outra vez. Veja nossa edição Nº 11, página 16. Além dessa, há outra superdica.

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777 2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

CLASSIFICADOS

Tenho uma reclamação e um elogio a fazer. Percebi que vocês estão dando privilégio para o pessoal de São Paulo no Ação Games Clube. A capa da edição 54 estava DEMAIS!
MAURÍCIO CÉSAR C.CARVALHO
Belo Horizonte, MG

Ô Maurício, não estamos privilegiando não. Acontece que o mercado paulista é muito mais movimentado que no resto do país e os leitores daqui escrevem mais cartas. Os leitores dos outros estados escrevem bem menos. Entendeu? E obrigado pelo elogio à capa do Sonic 3.

MK NO MASTER

Já existe o cart de Mortal Kombar para Master? E vale a pena comprar?
MÁRCIO BARBOSA
Cachoeiro do Itapemirim, ES

Caro Márcio, a Tec Toy lançou MK para Master há um tempão, debulhamos na edição Nº 47 (novembro de 93) e vale a pena comprar sim.

ASSINATURA

É um privilégio escrever esta primeira carta para vocês. Ação Games tem assinatura? Eu posso ser sócio de algum clube de videogame?
VAN SOISTENES O.DE ANDRADE
São Mamede, PB

Olá, Van Soistenes! Aproveitamos sua carta para saudar nossos leitores paraibanos e reafirmar aos demais que Ação Games, infelizmente, não oferece serviço de assinatura. Tem de correr e comprar na banca mesmo, antes de acabar, OK? E quanto à segunda pergunta, a resposta é sim. Se não tiver um clube na sua cidade, junte a moçada e monte o seu.

REALITY

Recentemente, recebi uma carta da Nintendo dos EUA com informações sobre o Reality. Mas não me responderam uma pergunta: ele será capaz de rodar CDs?
SÉRGIO JUAREZ TAVARES Fº
Matinhos, PR

Puxa, que exigência, hein Sérgio? Escrevendo logo para os States! Mas vamos ao seu problema: a Nintendo até agora não revelou se o Reality rodará CDs ou cartuchos. Mas tudo indica que rodará CDs, que são mais baratos e comportam muito mais memória para rodar em chips de 64 Bits. Cartuchos para um console desses, se forem lançados, deverão ser muito caros.

STREET FIGHTER 2 (Mega)

Quando coloco meu cartucho de SF2 a tela fica vermelha. Por quê? Meu cartucho é brasileiro e meu Mega é japonês.
MAURÍCIO S. HIGA
São Paulo, SP

Isso acontece porque seu console ainda possui uma trava eletrônica. E vale a pena retirar: não custa muito caro e vai dar para debulhar cartuchos brasileiros e norte-americanos. Mas você tem de procurar uma loja de assistência técnica especializada em videogames.

SÓ DICAS

Vocês poderiam me descolar um Só Dicas?
CLETO JÚNIOR. P. DE ABREU
São Paulo, SP

Caro Cleto, para sua tristeza – e nossa alegria – os dois volumes do Só Dicas publicados, em 92 e 93, esgotaram. Não tem nem para remédio. Por isso, quando publicarmos o próximo, corra pra comprar o seu.

Por questão de espaço e de concisão, as cartas reproduzidas nesta seção poderão ter seu texto reduzido. Pelo mesmo motivo, cartas com muitas questões poderão não ser respondidas integralmente.

A onda de novos consoles está agitando corações e mentes de gamemaníacos no mundo todo. É o assunto do momento. Enquanto os esperados Saturno e Reality não saem do papel, os já lançados 3DO, Jaguar, CD-I e Amiga CD 32 estão passando por uma verdadeira prova de fogo. Depois do teste completo com o 3DO, chegou a hora de AÇÃO GAMES avaliar o Amiga CD 32, primeira máquina de quinta geração a ser lançada oficialmente no Brasil (iniciativa louvável da PCI). Como você irá conferir nesta matéria, o aparelho promete. Já os games testados... Bem, aperte os cintos e embarque em mais uma viagem pelo maravilhoso mundo da tecnologia.

CONSOLE OU COMPUTADOR?

O Amiga CD 32 é do tamanho de uma folha de papel sulfite. Seu chip principal é um Motorola 68EC020 de 32 bits e funciona com velocidade de 14 MHz. A paleta oferece as já tradicionais 16,8 milhões de cores, com até 256 mil delas simultâneas na tela. A resolução é coisa fina: 1280 por 512 pixels. Para completar, placa de som de 16 bits, com qualidade similar a um CD player comum. O drive é jóia e foi desenvolvido pela Sony. Até aí, parece um console moderno como outro qualquer. A diferença está nos 2 Mega de memória RAM e nas entradas para teclado, mouse e outros acessórios, além da possibilidade de edição de imagens em vídeo.

A pergunta, então, é uma só. O Amiga CD 32 é um console ou um computador? Apesar das aparências, o mais novo aparelho da Commodore está mais para computador que para console. Um Amiga CD 32 incrementado com teclado e outros acessórios afins se transforma numa acessível estação multimídia doméstica. Trata-se, na verdade, de um Amiga 1200 equipado com CD-ROM. Por isso mesmo, custa 750 dólares. Mas pode ser o que você está procurando.

O formato lembra alguns controles para PC. O joystick é anatômico e responde bem

ESPAÇONAVE COLORIDA

O joystick do Amiga CD 32 parece uma nave espacial. Ele segue os padrões de um joystick de Super NES. Além dos tradicionais seis botões, o joystick tem um botão Play e outro Pause. O mais legal é o controle de som independente. Basta acionar o botão amarelo para começar ou parar a música.

AMIGA CD 32

O PRIMEIRO CONSOLE DE 5ª GERAÇÃO LANÇADO NO PAÍS

JOGOS FRAQUINHOS

Mas e os games? Os primeiros quatro títulos lançados no Brasil pela PCI deixaram a equipe da revista frustrada. São adaptações de games meio antiguinhos de Amiga. Nem o som foi melhorado!!! O melhor é o Pinball Fantasies, que vem com o console, junto com Sleepwalker. Os outros são: Lemmings (o primeiro!!!), Nigel Mansell's World Championship e Zool. É muito pouco para um console que já conta com mais de 70 títulos disponíveis na Europa.

Tela do Terror de Pinball Fantasies: alto astral e ótima jogabilidade

Zool é colorido pacas. E bastante divertido. Esta versão não é muito diferente do game já lançado para Super NES

Mansell deve estar com a orelha vermelha. Esta versão para Amiga CD 32 é tão boa quanto o precário cart de Mega...

AMIGA CD 32 X 3DO

Vamos à nossa opinião final. Como console, o Amiga CD 32 precisa de jogos desenvolvidos só para ele, capazes de explorar a capacidade do processador. Uma boa pedida é comparar os primeiros games com os já lançados para 3DO (também uma plataforma de 32 bits). Falta, por exemplo, um game como Crash'N'Burn (disco que vem junto com o 3DO), que prende e impressiona o jogador logo de cara. Na nossa opinião, o Amiga CD 32 só vai emplacar como console se forem lançados jogos novos e melhores.

REALITY RODARÁ CARTUCHOS

Mais um capítulo da novela Reality, o tão comentado e nunca visto console de 64 bits que a Nintendo promete lançar no ano que vem. De acordo com a própria empresa, o console inicialmente rodará apenas cartuchos. Para compensar, haverá uma possibilidade de expansão para um futuro CD-ROM. Isso porque, segundo a Nintendo, a tecnologia de CD-ROM disponível no mercado ainda não atingiu o famoso "padrão Nintendo de qualidade".

Alguns jogos já estão sendo desenvolvidos, mas o negócio é tão confidencial que parece segredo de guerra. Nenhuma imagem foi revelada. Até agora, só uma informação parece concreta: a versão arcade do Reality deve sair ainda este ano. A versão doméstica, aparentemente, só sai em 1995.

MEGA DRIVE COMPACTO

Um Mega Drive compacto, com joystick embutido, quase do tamanho de um Game Gear. Essa é a novidade que a Sega do Japão pôs a venda em março. O novo Mega pesa 300 gramas e mede apenas 22,5x9 cm. Traz entradas para um joystick auxiliar e para headphone, além de botão de volume. No Japão, sai por cerca de 140 dólares (15 mil iens), incluindo o adaptador AC de corrente elétrica. A revista japonesa Weekly Famicom Tsushi, que publicou a notícia com foto, não informou se o novo Mega é compatível com o acessóriuo de CD.

O novo Mega Drive: menor e mais leve

3DO POR MENOS DE US$500!!!

O sonho de ter um 3DO pode estar mais próximo. Depois do boom inicial, quando a máquina era vendida por 700 doletas, a Panasonic baixou o preço do console nos States para 500 dólares. Mas não pense que os caras são bonzinhos. Duas razões motivaram a queda do preço: o lançamento do 3DO no Japão (por aproximadamente US$ 540) e as constantes reclamações do público americano quanto ao elevado preço do console. E se você tiver paciência, em agosto o preço estará na faixa dos 400 dólares. Oba, já dá até pra pensar em ter um 3DO!

GAMES PARA 3DO

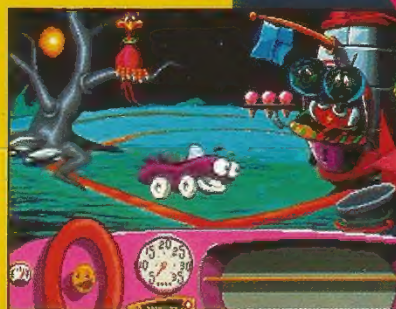
A 3DO Company está trabalhando firme para cumprir a meta de lançar 150 títulos até o final do ano. Confira quatro dos novos games que estão chegando às lojas, nos States.

JOHN MADDEN FOOTBALL

O consagrado cart de futebol americano ganha sua versão definitva. Melhores gráficos e muitas opções

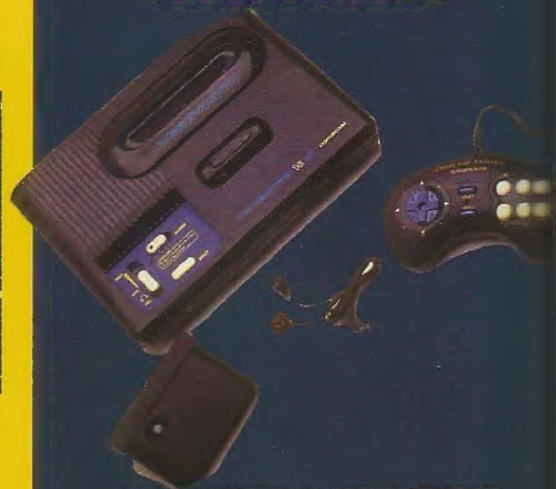
DEMOLITION MAN

Ação de primeira em um jogo baseado no filme. A perspectiva é matadora e o ritmo, alucinante

PUTT-PUTT: MOON

Aventura multicolorida, especial para a criançada. Mas vai ter muito marmanjão babando também: a trama é viajante...

COWBOY CASINO

Jogatina com clima de faroeste, cheio de imagens digitalizadas e músicas country. Alto astral!

MEGAVISION, UM NOVO 16 BITS PARA JOGOS DA SEGA

A Dynacom lançou no dia 7 de abril, durante a Feira de Utilidades Domésticas (UD), em São Paulo, seu primeiro console de 16 bits. O Megavision é compatível com games para Mega Drive e vem com dois superjoysticks turbo de 6 botões, além de um adaptador para cartuchos do padrão Master System e botão Eject. De quebra, traz um par de fones de ouvido.

Segundo Gabriel Almog, diretor-presidente da Dynacom, a meta da empresa é vender 80 mil consoles este ano. O preço é competitivo: 160 dólares. A Dynacom parece estar disposta a entrar no mercado pra valer.

SEGA COM MICROSOFT?

A Sega estaria negociando um acordo de cooperação com o poderosa Microsoft, para desenvolvimento de softwares para suas máquinas. A notícia não foi confirmada por nenhuma das duas empresas. Mas depois que saiu no Jornal Nihon kei Zai Shinbun, em 17 de fevereiro, espalhou-se como fogo em capim seco. Segundo o jornal, a Microsoft passaria para a Sega sua tecnologia de Sistemas Operacionais. Não é pouca coisa, já que a Microsoft é ponta de lança na área de Sistemas Operacionais para computadores padrão PC.

TURN and BURN: NO-FLY ZONE Absolute			
Simulador		1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Ilustração Eletrônica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

TURN AND BURN
NO - FLY ZONE

Turn and Burn conseguiu uma proeza. É o primeiro simulador de avião a deixar toda a redação babando. Tem ação do início ao fim, combates emocionantes e gráficos arrasadores. E o que é melhor: é mais fácil de jogar.

SEMPRE ALERTA

Você é um piloto da marinha norte-americana estacionado num porta-aviões no Mar Mediterrâneo. O governo dos EUA ordenou a instauração de uma zona de exclusão aérea em torno de um país da região. Qualquer avião que atravessar os limites dessa área deve ser abatido. O porta-aviões está em alerta permanente. Você também poderá receber a ordem de atacar alvos pré-determinados para impedir a ações futuras do inimigo. Fique alerta!

OPÇÕES DE JOGO

Turn and Burn tem dois níveis de dificuldade, Novice (novato) e Ace (ás), mais um modo para praticar a aterrissagem do F-14 no porta-aviões, o Practice Landing. O número de caças Mig para destruir, em cada missão, vai aumentando à medida em que o jogo avança. Surgem inclusive submarinos disparando mísseis de sob a água. No Co-Pilot Mode, você pode jogar a dois: um colega comanda os computadores e a artilharia enquanto você pilota.

COMANDOS

- ↑ – Desce
- ↓ – Sobe
- B + ↑ – Acelera
- B + ↓ – Reduz
- X – Seleciona arma
- A – Dispara arma
- R e L – Visão traseira direita e esquerda
- Select – Acesso ao radar completo (OP)
- Y + ↓ – Acesso a radares de longo, médio e curto alcance, com visão do alto
- Y + ↑ – Acesso a radar de altitude, na horizontal
- Y + ← – Informações sobre altitude, bússula, motor e velocidade do vento
- Y + → – Informações sobre combustível, ângulo da asa e ataque

ESCOLHA SUA FASE

Registre na opção Continue a senha da missão que quiser. Damos todas

Missão	Senha
Missão 2:	NQBJKLFF
Missão 3:	GSZWBFPT
Missão 4:	RRACZJVM
Missão 5:	BPYXDLNF
Missão 6:	LFMGWTKQ
Missão 7:	PDTBCZNJ
Missão 8:	OKVWGSQK
Missão 9:	GKQZBLCT
Missão 10:	DCMHRPFJ
Missão 11:	WZGWJYZX
Missão 12:	JDZFMLFV
Missão 13:	SPBCTRRG
Missão 14:	SPWVJKDA

AS ARMAS

Todas as armas têm munição limitada

- **Canhão M61A1** "Vulcan" de 20mm (curto alcance)
- **Mísseis AIM-9** "Sidewinder" de infravermelho (curto alcance)
- **Mísseis AIM-7** "Sparrow", guiados por radar (médio alcance)
- **Mísseis AIM-54** "Pheonix" (longo alcance)

5 Radares

O F 14 tem cinco tipos de radares. Descubra o que cada um faz:

Operational Radar(OP) - Aperte Select para acessar este radar completo, que indica sua localização, a do pota-aviões e dos inimigos num mapa geral. Use Y para alternar entre o OP de longo e médio alcance e aperte X para mirar os aviões

Detail Data Risplay(DDD) - Radar com visão horizontal, que mostra a altitude do inimigo

Pulse Doppler Search(PDS) - Visão da área em frente do F-14, vista por cima

Range While Search(RWS) - Semelhante ao PDS, mas com alcance menor

Track While Search(TWS) - Vasculha 360º em volta do avião

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

Fique de olho nos indicadores de estragos, nas astes das janelas. Cinco luzes vermelhas acesas e...um abraço!

O jogo tem 5 radares. O Operational Radar dá uma visão geral do campo de batalha, indicando inimigos distantes

Os gráficos estão chocantes. Quando você detona um avião, o painel mostra a explosão

Para o F-14 decolar, aperte B e ↑ simultaneamente, até a rotação chegar a 210%. O avião será catapultado ao ar

Para aterrissar, aponte a mira do F-14 para o porta-aviões e diminua a velocidade, quando o computador indicar "Slow Down"

As armas têm munição limitada. Por isso, use-as com critério. Aperte Y para conferir seu estoque de munição, no Load Display

LESTER THE UNLIKELY

Todo mundo já cruzou com algum adolescente parecido com Lester. Muito inibido, óculos de fundo de garrafa, andar desengonçado e completamente bobão. Ele não é o que se pode chamar de herói. Este é o personagem que você vai ser ao curtir o game Lester, the Unlikely, lançado para o SNES. Os cenários são bonitos e bem coloridos. A música tem tudo a ver com o jeitão do nosso "herói". Com certeza este cart não é para se arrancar os cabelos, mas vai garantir boas risadas.

Ilustração Eletrônica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

LESTER THE UNLIKELY / DTMC			
Aventura			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

COMANDOS

X + ← ou → - Empurrar coisas
Y + ← ou → - Correr
B - Pular
A- Chutar
Y - Pegar item
↑ + pulo - Subir em pedras

Querendo voltar pra casa

O atrapalhado Lester se meteu numa grande encrenca. Querendo ler sossegadamente seu gibi favorito, ele vai até às docas e senta-se junto a uma caixa perto de um navio. Mas ele adormece e ao acordar já estava dentro do navio. E pior ainda. O navio foi atingido por piratas! Lester nada até uma ilha misteriosa e começa a procurar alguém que o ajude a voltar pra casa. Buá, buá, buá

AS FASES SÃO CONTÍNUAS. SÃO 15 NÍVEIS ATÉ QUE VOCÊ CONSIGA SAIR DA ILHA. ENCARAMOS 9, OK?

Nível 1

Lester acorda e começa a caminhar pela ilha e topa com caranguejos e tartarugas. Até de chutá-las ele tem medo.

O cantil de água é seu objetivo neste nível. Ele repõe energia

Empurre a pedra até o pilar rochoso para poder subir nele. Saltando o pilar, você já passa para o nível 2

Nível 2

O tímido Lester prossege pelas rochas. Seu objetivo é encontrar mais um cantil. Explore a praia com cuidado para não se ferrar nas pedras

Saia fora desta águia. Ela leva você de volta para o começo do nível

A caixa é sua passagem para o nível 3. Basta empurrá-la

Nível 3

Manhê! tá muito escuro! Lester está nas cavernas da ilha e deve pegar pedras pelo chão e encontrar dois cantis para completar a etapa.

Não deixe de pegar as pedras. São sua arma contra os morcegos

A saída para o nível 4 está no canto direito inferior, após a segunda cachoeira

AS CHANCES DE LESTER ESTÃO EM 3 CONTINUES. SEM CHORO!

Nível 4

Ainda na caverna, o pobre Lester, morto de medo, prossegue sua busca. Ele deve encontrar dois cantis, pedras e um rubi.

O rubi esta dentro do baú. Mas para abri-lo você precisa atirar um pedra nele

Para abrir a porta da saída, coloque o rubi no feixe de luz

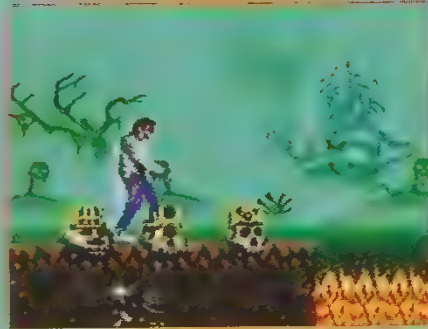
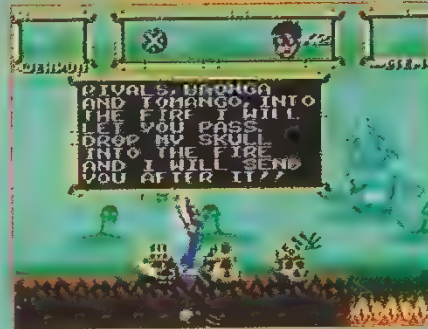
Nível 5

Lester sente-se mais seguro no clima leve da praia. Pelo menos até cruzar com os totens. Encontre um cristal azul.

Derrube os totens azuis com um chutão. Eles caem como dominós

Ache o cristal e coloque-o no altar, senão, o totem que solta fogo não o deixará passar

Nível 6

Lester precisa passar por um solo que treme e solta labaredas com mãos que o puxam. Seja preciso em seus pulos.

Encontrar estas três caveiras é o objetivo. Que fazer com elas?

Ouça o que o fantasma diz. Atire as duas caveiras, da esquerda para a direita

Nível 7

Finalmente Lester encontrou um lugar que parece habitado. Nosso amigo vai encontrar a filha do líder, que foi seqüestrado por piratas. O objetivo são dois cantis.

Não entre nas casinhas com fumaça na chaminé. Há nativos ferozes lá

Esta é a terceira casa. Empurre o trono até a janela para pular por ela. Vai pintar uma gata!

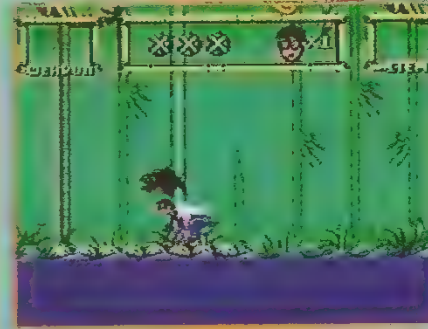
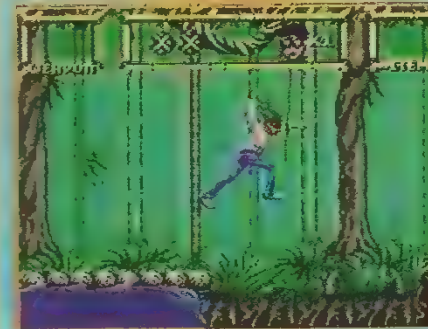
Nível 8

Lester ainda está na aldeia, mas a boa-sorte quase nunca está ao lado dele. Os nativos vão prendê-lo. Seu objetiv nesta fase é encontrar uma chave.

Atire uma pedra para trás. Depois que o guarda passar pela porta, aproveite e pegue a chave

Não abra a porta imediatamente. Atire outra pedra e só abra depois que o guarda passar

Nível 9

Lester nunca imaginou viver uma emoção assim. Rios com cobras e piranhas. Todo este sacrifício é para encontrar o líder da aldeia que poderá ajudá-lo.

Fique sempre abaixado no canto direito das toras para fugir dos inimigos

Com a ajuda de cipós, tente atravessar o rio. Não é fácil

FLASHBACK / U.S. Gold
Aventura — 8 Mega — 1 jogador
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

FLASHBACK

Conrad é um carinha lucador. Ele inventou óculos capazes de identificar a densidade molecular das pessoas para distingüir humanos de alienígenas. Temendo ser capturado por forças do mal, Conrad armazena sua memória em um holocubo. Logo em seguida, ele é sequestrado por pessoas sacanas que planejam usar seu invento para dominar a galáxia. E o pior: os caras destróem sua máquina que permite a leitura do holocubo. Bela enrascada, não? Agora você precisa encontrar o holocubo, recuperar sua memória e aniquilar os alienígenas.

UM CLÁSSICO DE AMIGA

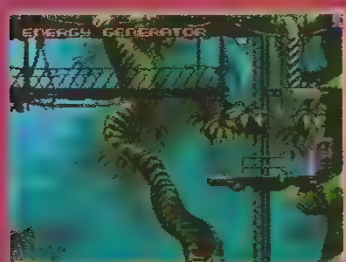
Um game que nasceu no Amiga e emplacou no Mega. *Flashback - The Quest of Identity*, esta versão para SNES, demorou demais para sair. E veio com 8 Mega, contra os 12 Mega do cart de Mega Drive. Não é por outro motivo que o som e a movimentação do personagem estão bem mais legais no Mega. O cart de SNES é um pouco travado, além de ter perdido alguns detalhes gráficos. Mas estes pequenos defeitos não conseguem estragar Flashback. Uma aventura bonita e complexa, idolatrada pelos gamemaníacos mais exigentes.

OS LANCES MAIS DIFÍCEIS

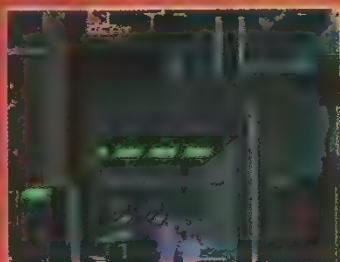
SAQUE ALGUNS DETALHES COMPLICADOS DE CADA FASE, COM AS PASSWORDS (ENTRE PARÊNTESES)

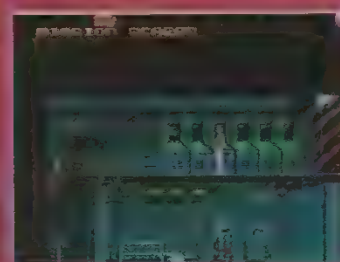
FASE 1

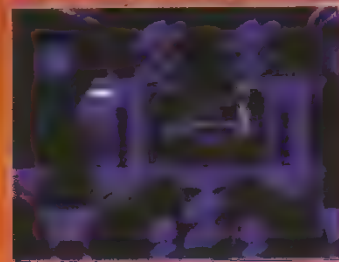
Homem ferido. Para resgatá-lo, você precisa achar o transportador e entregar a ele

Para seguir viagem, você deverá pegar o cartucho (Cartridge).

Nesse gerador você carrega o cartucho (da ponte) e sua própria energia

Coloque o cartucho carregado nessa máquina para criar uma ponte de energia e atravessar esse abismo

FASE 2 (JWLYX)

Acabe com os guardas. Ian o ajudará a recuperar a memória. Você ganhará os óculos para distingüir humanos de alienígenas

Você precisa descolar uma passagem para a Terra. Mas não tem grana suficiente. A solução é participar de um programa de TV, o Cyber Tower Show. Vá da Ásia para a América para encontrar Jack. Em seguida, viaje até a África para conseguir uma licença de trabalho. Já na Europa, você finalmente descobre uma agência de trabalho. Tudo por dinheiro, não é mesmo?

Estes são os computadores que determinam suas tarefas. Trabalhe direitinho para passar de fase

FASE 3 (RSVP)

Show de TV. Suba até o topo da tela. Depois, destrua o pessoal que pintar na sua frente

FASE 4 (DXCPT)

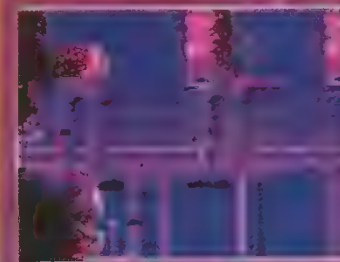
É difícil acabar com estes fulanos. Não dá pra fugir de seus tiros. Pau na máquina, brother!

Aqui, o lance não é atirar. O jeito é quebrar o vidro com uma coronhada de sua própria arma

FASE 5 (SLMN)

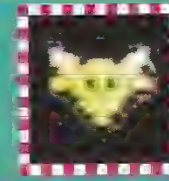
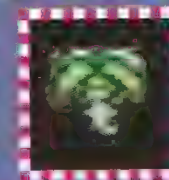
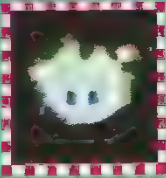
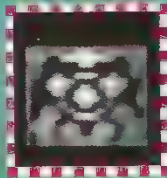
Elimine o carinha que fica lá embaixo, à esquerda. Depois é só colocar suas mãos no teleporter

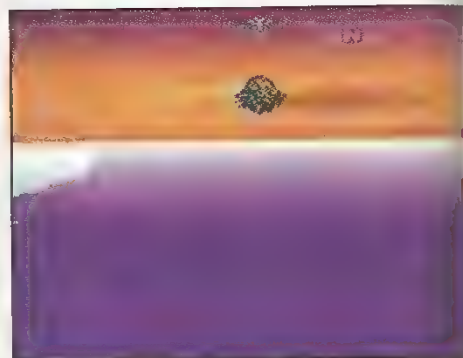
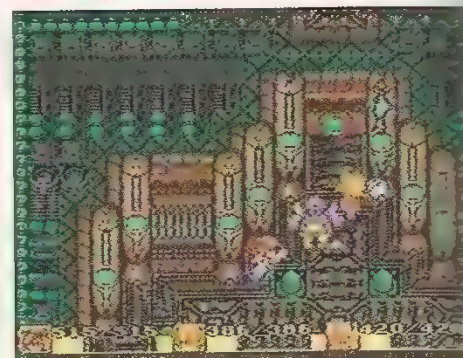
FASE 6 (ZTHRX)

Este homem-gosma é um ET maldito que pentelha a fase inteira. Não dê chance pra ele. Parta pra cima!

Este carinha é legal. Ele fornece a bomba que você usará para destruir esse planeta

AS MAGIAS

Nosso herói, como você já sabe, não tem magias. Mas suas duas companheiras esbanjam. A menina 1(a menor) tem magias só para atacar inimigos. A menina 2, a maior, tem magias que protegem ou dão poder aos personagens e apenas QUATRO que atacam inimigos. Observe bem o quadro de magias que damos .Usando bastante as magias, o poder delas vai aumentando.

MENINA 1		MENINA 2
GNOMOS		
Earth Slide - Derruba pedras Gem Missile - Dispara cristais Speed Dow - Prende com		Defender - Speeed up - Stone Saber -
UNIDINE		
Freeze - Congela Acid Storm - Chuva de ácido		Ice Saber - Espada de Remedy - P
SALAMANDO		
Fireball - Solta bolas de fogo Exploder - Explode Lave Wave - Ondas de lava		Flame Saber - Fire Bouquet - inin Blaze Wall -
SYLPHID		
Air Blast - Lâminas Thunderbolt - Raio Silence - Inverte os movimentos do inimigo		Thunder Saber - E Baloon Analyzer -
LUNA		
Change Form - Transforma Magic Absorve - Tira MP Lunar Magic- Deixa inconsciente		Moon Saber - E Moon Energy - Lunnar Boost - C
DRYAD		
Sleep Flower - Faz dormir Burst - Rajadas explosivas		Revivifier - personagem
SHADE		**LUMINA**
Evil Gate - Dark Force - Dispel Magic - Enf		Light Saber - Espada Lucente Beam - contra inimigos Lucid Barrier -

VEJA O FINAL

Bem, agora você já sabe tudo o que pode utilizar para a sua grande empreitada pelo mundo de Mana. Fique com um aperitivo da etapa final

Pegue o Dragão Branco e encontre o castelo flutuante. Vá dando toquinhos no Direcional até que ele entre no castelo. Lá estão os chefes

Quando você estiver quase no final, é melhor jogar com dois colegas. O computador pode atrapalhar e deixar seus ajudantes para trás

Depois de passar por um labirinto, enfrente um morcego gigante, uma bolha-meleca e finalmente esta caveira. Ele não solta magias. Use só espadas e reserve as suas magias

JOE & MAC 2

A dupla da Pré-História está de volta, agora num cart pra valer. Joe & Mac 2 é um jogo muito engraçado, em que nossos heróis enfrentam dinossauros e outros inimigos para recuperar a coroa de sua tribo. Os gráficos e o som ficaram detonantes!

Pau nos bichos

[illegible] é joga em uma [illegible] à medida em que recolhe itens nas fases. Os inimigos são um bando de homens pré-históricos mal-encarados e dinossauros bobões. [illegible]

Debulhamos o cartucho japonês. [illegible] game saiu como Joe & Mac 2, porque a Data East já havia lançado uma segunda versão. [illegible] que nunca foi lançada nos States. [illegible]

JOE & MAC 2 / Data East
Aventura — 1 ou 2 jogadores
Cartucho japonês

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

ITENS

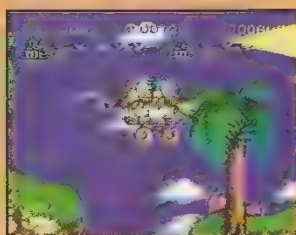
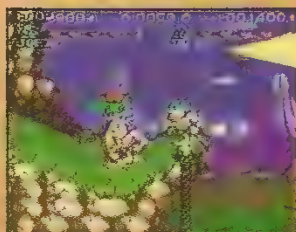
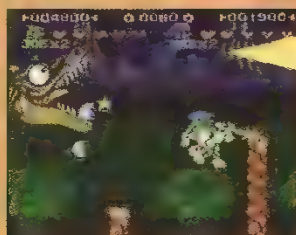
Item	Descrição
	Dinheiro pra comprar itens na vila
	Energia
	Energia e ossos para cuspir
	Energia e caroços para cuspir
	Fortalece o tiro
	Para montar uma ponte de arco-íris na última fase

COMANDOS

Os botões são configuráveis

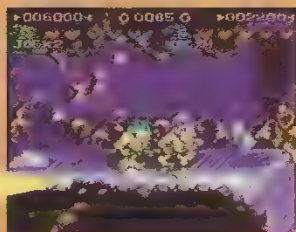
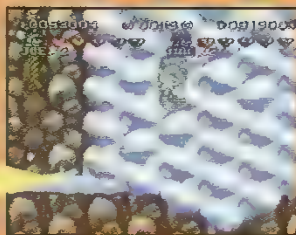
A e B – Pular	**X e Y** – Atacar
L e R – Agachar	**→ + Y** – Ataque maluco

RECUPERE A COROA!

Uma noite, o grandalhão Fubaa, líder da tribo Dota, invade a aldeia de Joe e Mac e rouba a coroa do chefe. Ela é muito valiosa e, por isso, Joe e Mac recebem a missão de recuperá-la. Boa sorte!

Faça o carrinho pular apertando B. Mas cuidado: você dança quando bate ou cai

Pule na corda e fique dependurado para não ser arrastado pela avalanche de neve

Coma pimenta para cuspir fogo. No rio, aperte ↓ para beber água e cuspi-la nos inimigos

Este chão de gelo é escorregadio. Pegue o martelo para ter um marrete de tiro duplo

Chefe – Fuja do dinossauro até chegar a esta plataforma, de onde você pode atirar sem ser atingido

Chefe – Bata na cara deste dinossauro pra detoná-lo. Ele joga bolas de neve. Cuidado!

T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS

SUPERDICAS- Aqui vão algumas dicas de como conseguir uma batelada de novidades no game de luta das tartarugas. Detalhe importante: todas as manhas devem ser feitas com o segundo joystick.

Velocidade extra- Para jogar com velocidade 3, vá até a tela de abertura e digite ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B e A. Se fizer tudo certo, você ouvirá a voz de Aska. Daí é só checar no Options e constatar que pintou uma nova opção de velocidade.

10 créditos- É baba. Na tela de apresentação, digite: B, B, B, A, A, A, X, X, X, X, X, X e X.

Segundo medidor de energia no Story Battle- Na tela de abertura, aperte ↑, ←, ↓, →, X, Y, B, A, X, Y, B, A e X. Com esta manha, você descola uma barra extra de energia, de cor verde, que registra a força acumulada para executar golpes especiais. Exatamente como rola no Tournament Mode. Legal, né?

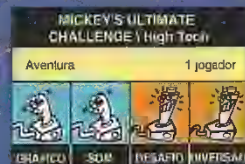
Mais dois cenários no Versus Mode- Na tela de apresentação, digite L, R, L, R, L, R e A. Assim, você pode encarar um Street Fighter explícito em dois cenários totalmente novos: metrô e Studio 6. São as telas dos chefes!

ACTRAISER 2

Última fase com 38 vidas- Anote um código estranho para ir para a última fase com 38 vidas. Na tela de Passwords, digite MFMJ TVSY FVPX. As vidas serão muito úteis, porque a última fase tem chefões pra lá de difíceis. Boa sorte!

NBA JAM

Defesa superpoderosa- Aqui vai um código da hora para você fortalecer sua defesa. Na tela "Tonight's Match-Up", aperte qualquer botão cinco vezes, mas segure o quinto toque até o aviso. Quando o jogo começar, sua defesa estará uma fortaleza e sua partida será ainda mais animal.

O camundongo mais esperto do planeta está de volta num novo game de estratégia, que revive a famosa história dos pés de feijão e do castelo do gigante. Lembra-se? E o game já saiu com versões idênticas para Super NES e Mega Drive. São cinco brincadeiras com pouca ação mas muita fundição de cuca: quebra-cabeças, jogo de memória e de senha, montar alfabeto e repetir seqüências de movimentos. São jogos legais para brincar em tabuleiro, mas no videogame podem ser mais chatos que comida de hospital. Se você gosta do gênero, vale conferir. Senão, fuja!

MICKEY NO MUNDO DOS SONHOS

Numa bela noite, Mickey está lendo um livro quando adormece e sonha que está numa terra estranha, na qual acontecem tremores violentos que assustam a população. Prontamente, Mickey decide descobrir a causa dos tremores e sai investigando pelo reino.

TROQUE PRESENTES POR FEIJÕES!

A tela do castelo é o ponto central do jogo. Nela você decide para onde ir e com quem falar. Sua missão é reunir e plantar os feijões mágicos, para chegar ao reino do gigante e acordá-lo: são seus roncos que provocam os terremotos. Para conseguir os feijões, você terá de ajudar vários personagens. Cada personagem te dará um objeto. Entregue cada objeto à pessoa que precisa dele e você ganhará um feijão mágico.

COMANDOS

SNES	A e B	Pula
	X e Y	Para limpar quadros ou mexer nas coisas
MEGA	B	Pulo baixo
	C	Pulo alto e limpa quadros

Ilustração Eletrônica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

BIBLIOTECÁRIO

Ajude o biblitecário míope a arrumar os livros e ganhe um livro.

Pule de livro em livro até montar um trecho do alfabeto, embaixo. Alguns livros saem voando rápido. Cuidado!

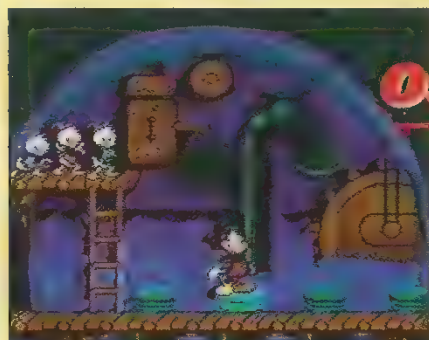
DONALD

Donald é um aprendiz de feiticeiro e encolheu Mickey sem querer. Empurre todos os potes dentro do jarro da poção mágica, para voltar ao normal e ganhar um par de óculos.

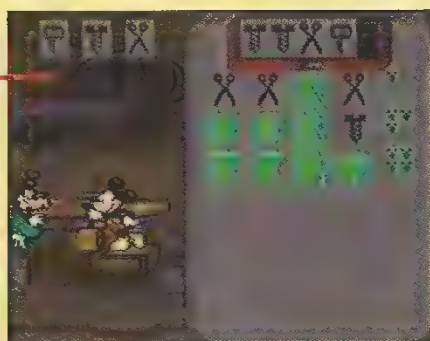
Prepare o antídoto empurrando os potes nesse jarro, no topo da tela

MARGARIDA

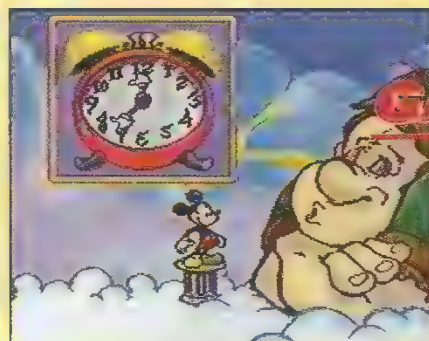
A eterna namorada de Donald está sem sapatos e não consegue subir as escadas para limpar os quadros. Adivinhe onde há um quadro igual ao que acaba de limpar para ganhar uma barra de ouro.

Suba a escada e descubra os quadros iguais para formar pares

OS SOBRINHOS

Huguinho, Zezinho e Luizinho não conseguem atravessar a ponte. Ajude-os para ganhar um sapato. Pule nas bombas d'água na ordem em que elas piscam.

Na saída, você poderá atravessar a ponte que leva à ferraria do Pateta

PATETA

Pateta está sem metal para fundir na ferraria. Mas ele desafia Mickey a um jogo de senha. Vença o desafio para ganhar um martelo.

Descubra quais são as ferramentas na caixa do Pateta e em que ordem elas estão

GANHE FEIJÕES

Pegue todos os presentes. Dê o presente certo para cada personagem e ganhe os feijões. Jogue-os no poço ao lado da casa do Pateta para que nasça um pé de feijão.

O gigante adormecido ronca. Resolva o quebra-cabeças do despertador para acordá-lo!

Quando estas superdicas pintaram na redação de Ação Games, pensamos que fosse uma brincadeira de 1º de abril. Quem poderia acreditar que o presidente dos Estados Unidos, Bill Clinton, e seu vice, Al Gore, aparecem em NBA Jam para jogar uma partida de basquete? Os próprios integrantes da softhouse Acclaim, que criaram o cart, também pintam para bater uma bolinha! E a moçada dá um show! Se você não acredita, experimente estas dicas, que valem para Super NES e Mega Drive. Você vai jogar um partidaço e também rachar o bico!

NBA JAM

A CASA BRANCA NA QUADRA

Para mudar até quatro personagens num jogo (substituindo os jogadores normais das duplas), escolha a opção Team Game. Para mudar apenas um jogador, opte pelo Head to Head. Depois da tela de apresentação, escolha YES e entre na tela de registro de iniciais. Assinale as três iniciais correspondentes ao personagem que você quer usar, mas não confirme a terceira letra. É aqui que as coisas mudam entre os dois consoles.

NO SNES

Sobre a terceira letra de senha, aperte juntos L, R, Start e A ou X (a última letra varia conforme o personagem).

Bill Clinton	ARK e X
Al Gore	NET e A
Mark Turmell	MJT e A
Rivett	RJR e X
Divita	SAL e X
Air Dog	AIR e X
Chow-Chow	CAR e X

Sobre a terceira letra da senha, aperte Start e o botão correspondente ao personagem.

Bill Clinton	ARK e A
Al Gore	NET e B
Mark Turmell	MJT e A
Rivett	RJR e B
Divita	SAL e C
Air Dog	AIR e A

ESCOLHA SEU PERSONAGEM

VOCÊ PODE OPTAR ENTRE CLINTON, GORE, TURMELL, RIVETT, DIVITA, AIR DOG E CHOW-CHOW (ESTE APENAS NO SNES).

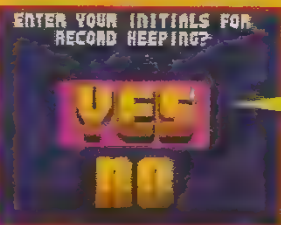
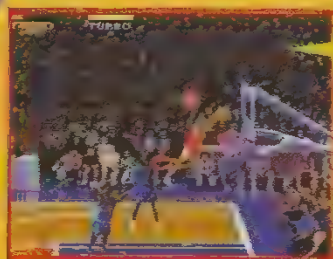
DIVITA

GORE

Use um adaptador tipo Multi-Tap para jogar em quatro pessoas. Aí, você poderá escolher os dois jogadores de cada time

O garoto Air Dog, da Acclaim, dá um show de acrobacia e pula cinco vezes a sua altura

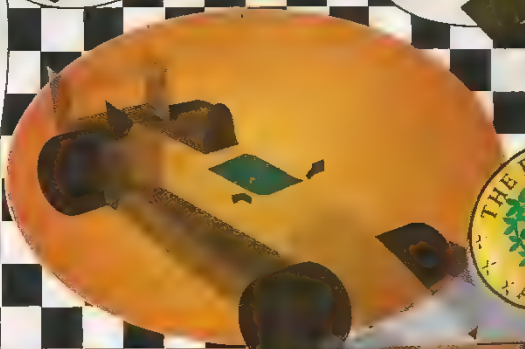
O presidente americano e seu vice se dão melhor nas quadras do que Collor no jet ski. Veja esta enterrada de Clinton

Quando você escolhe um personagem, ele assume as habilidades do jogador que substituir na dupla escolhida

É nesta tela que você põe YES para acessar o registro de iniciais

Depois de colocar as duas primeiras letras, aperte os botões para a dica

VIRTUA RACING

Ilustração Eletrônica: Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

Perfeito! Fenomenal! Inacreditável! A versão do maravilhoso arcade Virtua Racing, para Mega Drive, é tudo isso e muito mais. Um cart que leva o console de 16 bits da Sega às últimas conseqüências. Gráficos poligonais cristalinos, som da hora (com vozes digitalizadas supernítidas) e respostas precisas. Acredite se quiser: Virtua Racing para Mega está mais rápido que o arcade! Não, você não ficou louco. A qualidade deste cart é garantida pelo exclusivo chip DSP, que aumenta a capacidade gráfica e sonora do game, além de facilitar o trabalho com gráficos poligonais. Pode ir atrás deste cart. Virtua Racing é o game mais impressionante já lançado para um console 16 bits. Nota 10, com louvor!!!

FÓRMULA 1 VIRTUAL

O arcade Virtua Racing fez um sucesso estrondoso quando foi lançado. A galera ficou maluca com a alta velocidade do carro e com a qualidade dos gráficos poligonais. Para quem não teve a felicidade de gastar umas fichas na Playland mais próxima, aqui vai uma geral. Você escolhe entre três pistas com dificuldade crescnte (beginner, medium ou expert) e manda ver com um possante carro V12.

É tudo muito real! Da largada cheia de adrenalina às curvas rasantes, cada segundo de Virtua Racing é emoção destilada. Você se sente pilotando uma máquina de verdade, com todas as dificuldades que uma corrida apresenta. Para sair com a taça na mão, o lance é manter a regularidade. Não adianta nada pisar fundo nas retas e perder a tangência nas curvas mais ferradas. Um campeão de verdade não pode marcar nestes lances. Então fique esperto. Você não pode perder nenhum segundo desta corrida tridimensional!!!

VIRTUA RACING / Sega			
Corrida		1 ou 2 jogadores	
32 Mega			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

4 VISÕES DETONANTES

[illegible]

DENTRO DO COCKPIT

[illegible]

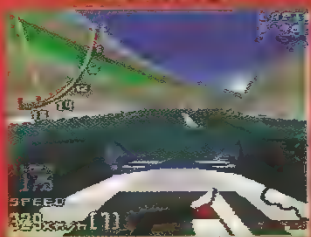
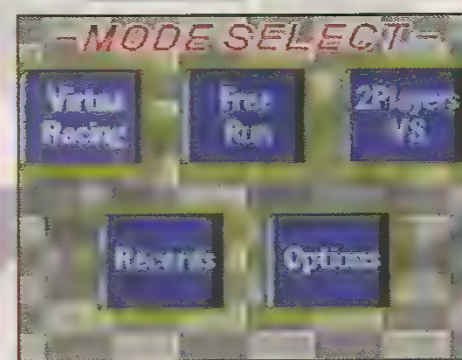
PANORÂMICA

[illegible]

CARRO INTEIRO

[illegible]

HELICÓPTERO

[illegible]

Nesta tela você escolhe qual modalidade deseja jogar. Virtua Racing é o game normal. Free Run é o treino. 2 Players VS. é para dois jogadores e Records mostra os melhores tempos.

OPTIONS
LEVEL
EASY NORMAL HARD
B.G.M.
S.E.
VOICE
CONTROL
EXIT

A tela de Options é simples. Você escolhe a dificuldade (Easy, Normal ou Hard), [illegible]

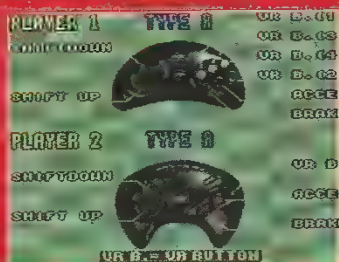
DICAS DE PILOTAGEM

Isto aqui NÃO é videogame! Não dê uma de Mansell: qualquer subida na grama faz rodar. Guie da forma mais "limpa" possível

Regularidade e controle, muito mais que velocidade: eis a chave para as voltas mais rápidas

O Direcional é bem sensível. Conduza com leves toques para não rodar e perder tempo desnecessário, OK?

ENTENDA O JOYSTICK

Dá pra encarar Virtua Racing com um controle de três ou seis botões. Os dois funcionam bem, mas o joystick de seis botões é melhor. Com ele, quatro botões correspondem às visões da pista e os outros dois ficam com o acelerador e com o freio. Já no de três botões, um deles fica responsável pela troca de perspectivas. Ou seja: demora muito mais para alternar as visões.

Plugue um joytick de três ou seis botões e selecione a opção Control. Configure-o nesta tela

AUTOMÁTICO X MANUAL

Você pode optar entre correr com câmbio manual ou automático. Vale a pena encarar o automático até pegar as manhas. Sua velocidade final é um pouco mais baixa, mas compensa.

Usando câmbio manual, sua máxima é de 330 Km/h. Pegando o "vácuo" dá pra chegar aos 340 Km/h

DE OLHO NA TELA

Como em qualquer game de corrida, a tela de Virtua Racing está cheia de informações. Confira pela numeração o que cada item tem a dizer

1) Conta-giros: mede a rotação do motor. Com câmbio manual, os pontos amarelo e vermelho indicam o momento exato para a troca de marcha

2) Número de voltas

3) Velocidade

4) Marcha (só no manual)

5) Mapa do circuito. Além de conferir o traçado, você checa qual a posição de seus adversários de acordo com o motor de cada carro. Explicando:
amarelo e laranja: V8
azul claro: V10
azul com borda amarela: V12

6) Tempo de cada volta

REPLAY ESPERTO !!!

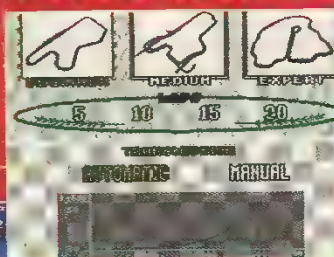
Se você chegar entre os quatro primeiros, tem direito a um replay maneiro. É absurdo! A corrida inteira fica na memória do cart e você pode checar seus acertos e erros. O único porém é que não dá pra controlar o replay. O lance é um filme só, sem pausas. Mas também seria pedir demais, né? Dá até pra optar entre duas visões distintas. Saque só:

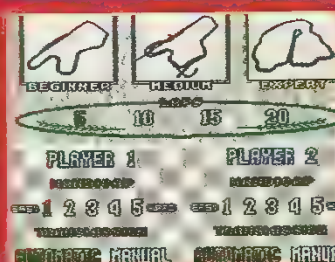
[illegible]

Replay com perspectiva "da pista"

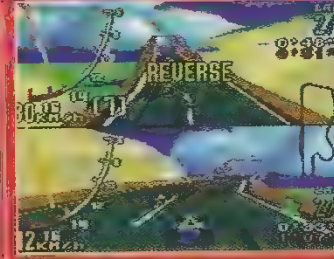
TREININHO ESPERTO

Para não dar uma de Nakagima, pratique um pouco antes de encarar uma prova de verdade. É no Free Run que isso rola

Você opta entre uma das três pistas, 5, 10, 15 ou 20 voltas e câmbio manual ou automático. O gráfico mostra o torque de cada motor

Uma vez na pista, você confere seu desempenho na volta. Se aparecer + 0'05", significa que você precisa tirar cinco centésimos de segundo para fazer uma volta decente

RACHA!!!

Escolha o Handicap de seu carro. Quanto maior o handicap, maior a dificuldade

Opção para dois jogadores: com a tela dividida ao meio, o primeiro colocado fica com a metade de cima

A bandeira verde que pinta no canto superior direito indica quem está levando vantagem no pega

Dá pra fazer loucuras mil! Tente andar no reverse e passar por cima do adversário. É divertido pacas!!!

CONTINUA

A ÚNICA "FALHA" DE VIRTUA RACING É NÃO TER UMA OPÇÃO CAMPEONATO. VOCÊ ESCOLHE ENTRE TRÊS CIRCUITOS E DISPUTA PROVAS ÚNICAS. CONHEÇA CADA UMA DELAS.

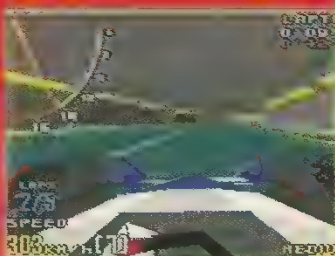
TRÊS PISTAS

BIG FOREST (Beginner)

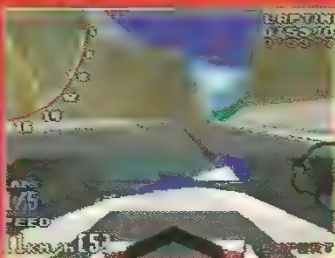
Pista larga, cheia de árvores e montanhas, com direito até a Parque de Diversões. É a mais fácil das três, ideal para ficar craque nos comandos e ágil nas ultrapassagens. Você larga dos boxes e sai direto em oitavo lugar

[illegible]

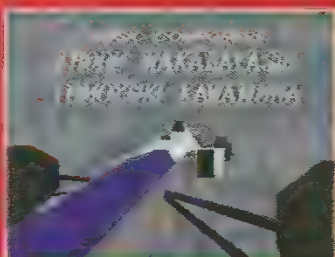
BAY BRIDGE (Medium)

Circuito de rua inspirado na pista do Principado de Mônaco. Túneis, pontes e muita água dão o clima. Por ser cheia de detalhes, o lance é se concentrar na regularidade e não apenas na velocidade. Você larga em 16º e último lugar.

O túnel é demais! Note que o helicóptero nem sonha em pegar o carro lá dentro...

ACROPOLIS (Expert)

Pista estreita e cheia de curvas fechadas. A reta de chegada é margeada por água. Precisão é a alma do negócio: este circuito não deixa [illegible]

[illegible]

CADÊ O FINAL?

Como sacanagem pouca é bobagem, para ver o final deste cart, só chegando em primeiro no Hard. Pode ser em qualquer pista, mas precisa ser no Hard. Nem pense em curtir o final jogando no Easy ou no Normal, falô?

[illegible]

MEGA

SUPERPOSTER!

Você não pode perder OS MELHORES DA NBA, uma super-revista-poster gigante com as maiores feras do basquete americano e tudo sobre o maior campeonato profissional do mundo.

NAS BANCAS

ART OF FIGHTING / SNK			
Luta		1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Ilustração Eletrônica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

ART OF FIGHTING

Moçada, finalmente chegou a versão de Art of Fighting para Mega. É a terceira. Antes vieram as de Neo Geo e SNES. E o jogo tem a mesma ação animal de sempre. A única decep-[illegible] piorou bastante.

Para quem não se lembra, Art of Fighting é a história de Ryo Sakasaki, um lutador animalesco cuja irmã, Yuri foi raptada pelo vilão Mr. Big. O maligno reuniu vários lutadores para destruir Ryo, inclusive seu próprio pai, Karatê, que aceita combatê-lo para que Yuri não seja morta. Nosso herói enfrenta todos [illegible]

OPÇÕES DE JOGO

Art of Fighting tem quatro níveis de dificuldade (very hard, hard, normal e easy) e dois modos de jogo. O modo 2 Player é um Vs. Mode comum: você luta contra um colega e escolhe entre os 10 personagens do game. O modo 1 Player é dividido em fases: você joga sozinho e combate os oito lutadores e dois chefões do game numa ordem pré-estabelecida. Só Ryo ou Robert podem ser escolhidos como personagens.

COMANDOS

Iguais para todos os personagens. Os botões são configuráveis.

A – Soco/recarrega a barra de magia

B – [illegible]

C – Chamar pra briga (diminui a barra de magia do inimigo)

→→ ou ←← – Correr até o inimigo ou fugir dele

↑ + **B** – Rasteira

↑ + **C** – [illegible]

↑ **(perto da parede)** + **C** – Pula na parede e no inimigo

[illegible]

Ryo Sakasaki

Bola de fogo – ↓, [illegible]

[illegible]

Robert Garcia

Seqüência de chutes – ←, [illegible]

Chute de fogo – ↙ 2s → + B

Bola de fogo – ↓, ↘, → +A

[illegible]

Ryako Todo

[illegible]

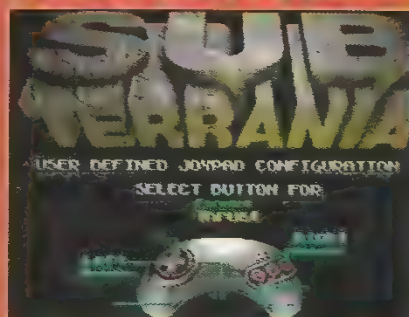
SUB-TERRANIA / Sega			
Espacial	16 Mega	1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Você se amarra em games espaciais, mas não agüenta mais jogos babacas lotados de tiros? Ótimo. Sub-Terrania foi feito sob encomenda pra quem curte carts inteligentes, bonitos e cheios de ação. São nove fases, num total de oito missões variadas e bem-sacadas. Os gráficos são legais, mas não chegam a impressionar. Agora, o som... sai de baixo! Sub-Terrania tem trilha sonora nota 10! O desafio é bem esperto. Dá um bom trampo ficar craque nos comandos da nave. Mas não tem erro. A resposta é legal. Resumo da ópera: não deixe de checar este cart. Você não se arrependerá.

NOS SUBTERRÂNEOS

Como o nome sugere, a ação se passa nos subterrâneos, seja na terra ou na água. Forças alienígenas atacam uma mina subterrânea num satélite perdidão no espaço. Sua missão básica é resgatar os pobres mineiros e destruir os alienígenas sacanas. Para se dar bem, o lance é coletar muitos itens e usá-los na hora certa. Um conselho: não pense que este game é tipo pá-pum. Alguns enigmas são solucionados mais com a cabeça que com o joystick...

FAÇA SEU JOYSTICK

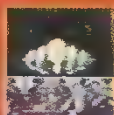
O Joystick é totalmente configurável. Nesta tela você deve decidir como deseja jogar. Dá até para fazer loucuras, como colcar seta para a esquerda em um dos botões, ou mesmo na seta para a direita. Já pensou em atirar com o Direcional? Vale tudo!

ENTENDENDO A TELA

Saque só. Na parte de cima, à esquerda, marcador de combustível (Fuel) e o poder da arma (Mega). Na parte de baixo, suas vidas e energia (POW) e a pontuação (Score)

PRINCIPAIS ITENS

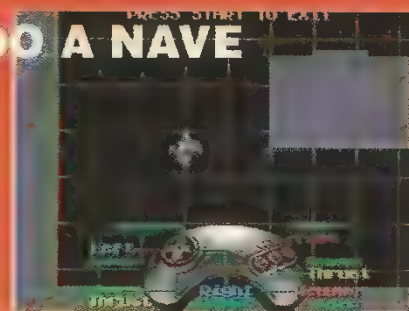
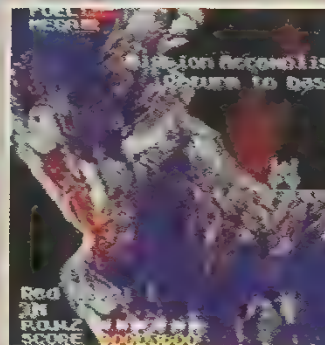
Há vários itens no cart. Alguns aparecem apenas uma vez, enquanto outros pintam a toda hora. Confira os mais importantes:

Vida Extra

Vale 10 mísseis

Gasolina

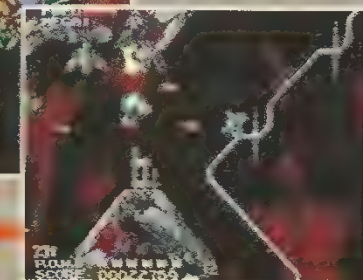
Escudo (completa energia)

PILOTANDO A NAVE

Não é fácil comandar sua nave. Os movimentos devem ser precisos. Para não ficar viajando durante o jogo, dê uma pilotada antes, no Training

Missão 1

Atire nesta plataforma para deslocá-la e ter acesso ao primeiro submódulo

Resgate estes carinhas minúsculos e retorne à base. Fim da missão

Missão 2

Antes de enfrentar este chefe, desça para pegar arma. Comece atacando seu rabo. No final ele se transforma em uma caveira. Animal!

Destrua esta barreira para pegar uma vidinha. Em seguida, deslize perlos trilhos até resgatar a moçada

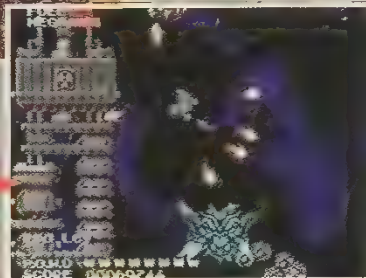
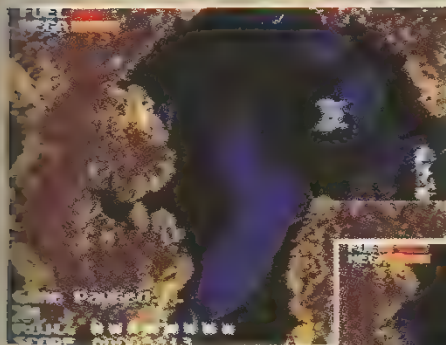
Missão 3

Pegue este item estranho (Deflector Shield) e coloque-o em cima do caminhão. Assim, o laser é desviado e você consegue passar

Pegue o segundo Deflector Shield e fique no meio das naves. Os tiros irão e, ao desviá-los, você destrói a barreira

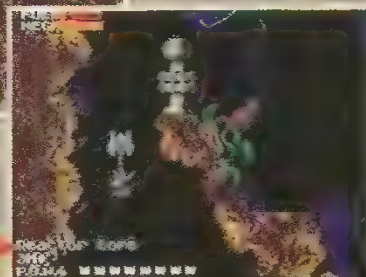
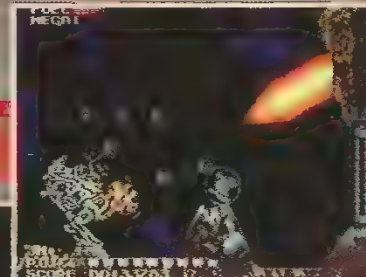
Missão 4

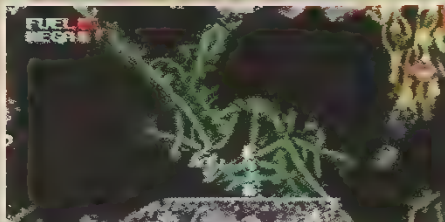
Logo no início da fase, destrua estas estruturas metálicas para descolar uma vida extra

Chefinho. Acerte a cabeça desta cobra gigante. Na seqüência, desça e destrua as estruturas para pegar mais um submódulo

Missão 5

Use este item (Anti-Shield Fire) para destruir o escudo de fogo

Pegue o Reactor Core e solte-o no monstrão que fica à esquerda, na parte de baixo da tela

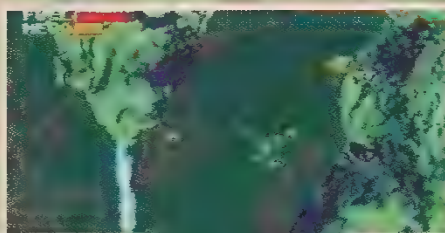
Missão 6

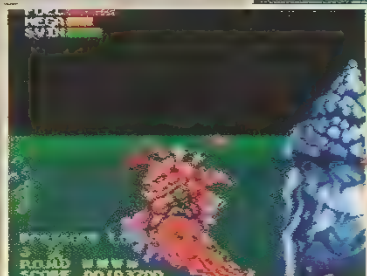
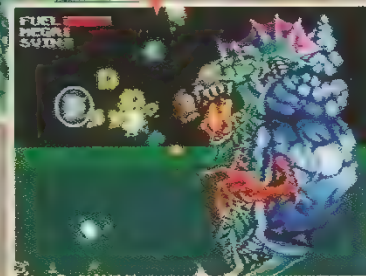
Pegue esta vidinha esperta e desça para descolar combustível e resgatar mais uns "anõezinhos"

O guardião solta tiros poderosos. Pense rápido e acabe com ele antes que você vire história

Missão 7

Este item (Anti-Pressure) é muito útil. Com ele, você afunda sem acelerar

Pouse no cano verde, deixe uma Tube Bomb lá e caia fora. Uma cratera se abrirá, fazendo descer o nível da água e liberando a saída

Use o Mirror Lazer para atirar nesta luz vermelha. Missão completa

Missão 8

Não dá pra passar pelo laser. Suba pela direita, destrua o aspargo gigante e pegue a chave que abre o portão

Ele se transforma. Use o Anti-Pressure e desça às profundezas: acabe com ele!

Último chefe. O cara pula feito uma elefoa no cio, geme pacas e ainda joga o mundo em cima de você. Comece acertando sua cabeça

ARMAS COLORIDAS

O cart tem três tipos de arma, uma de cada cor: azul, vermelha e verde. Para aumentar o poder delas, basta descolar itens no decorrer das fases. Saque o visual delas:

TOM & JERRY: FRANTIC ANTICS / Hi-Tech Expressions
Aventura — 1 ou 2 jogadores — 4 Mega
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

O gato Tom e o rato Jerry estréiam no Mega. [illegible] É fraco e enjoativo. Os gráficos não são bons, o som é fraquinho e a ação é muito repetitiva. Tudo se resume a pegar itens de energia e acabar com alguns inimigos babacas. Mesmo assim, pode matar a vontade de comandar Tom & Jerry...

Para se dar bem no jogo, o lance é pegar todos os itens que pintarem. Não será complicado. Afinal, o Continue é infinito. Você pode encarar uma partida com Tom ou Jerry, dependendo do modo de jogo. Na opção para dois jogadores, o primeiro controla Tom e o [illegible] Jerry e assim por diante.

Descole armas [illegible] A primeira que Tom consegue [illegible] bola de futebol americ[illegible] Aperte C para lançá-la [illegible] inimigos

[illegible] pegar esta vida! Vá por baixo e caia contra a parede para entrar em uma sala secreta. Daí é só [illegible] a vida

Final da terceira fase. Não suba nesta escada. Pule com tudo para entrar em uma sala secreta. Lá, você descola uma pizza [illegible] sua energia [illegible] vidas de presente

COMANDOS

A (apertado): corre
B: pula
C: usa item
↓ (correndo): ataca (bolinha)

GRIND STORMER / Tengen
Espacial — 1 jogador — 8 Mega
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Ilustração Eletrônica Tadeu G. Pereira/Ação Games

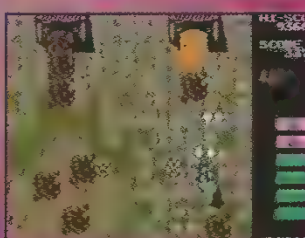
Grind Stormer é um jogo de nave à moda antiga: você atira o tempo todo, pega itens para aumentar o poder das armas e foge dos tiros inimigos. Os cenári[illegible] Não dá a impressão de que você já jogou o cart? Pois é! Ele é muito parecido com Truxton e Raiden. Um prato cheio para os aficcionados no gênero.

DUAS OPÇÕES DE JOGO

[illegible] V Five. Em Grind Stormer, os itens que você recolhe têm os [illegible] item, muda a sua arma. Já em V Five, você deve pegar pedras- [illegible] arma que está usando, não pegue mais pedras.

POSICIONAMENTO DA ESQUADRA

USANDO O SHOOT
Os tiros ficarão concentrados se você parar de atirar e mover a nave para trás

USANDO O SHOOT
Se você mover a nave para frente sem estar atirando, os tiros irão para frente e para os lados

USANDO MÍSSEIS
Você não tem [illegible] ção da esquadra [illegible] satélites [illegible] zanzando e atirando a esmo

USANDO O SEARCH
[illegible]

V FIVE
[illegible] destacada: Speed Up, Tiro, Míssil, Power ou Escudo. Aqui você não tem bombas

COMANDOS

COM A BOLA	SEM A BOLA
A – Joga bola ao cesto	A – Pula
B – Passa	B – Rouba a bola do adversário
C – Aciona turbo/jogada especial	

Que tal jogar uma partida de basquete contra as gangues de rua dos Estados Unidos? Barkley: Shut up and Jam *é puro basquete de rua! Como o nome já diz, a moçada das quadras espera que você "cale a boca e jogue!". É nas quadras, e não no papo, que você prova que é bom. E o cart não tem este nome à toa: esta é justamente a história de Charles Barkley, um dos maiores feras da atualidade, que foi descoberto jogando numa quadra "de várzea" e agora detona no basquete profissional. O talento do basquete americano vem das ruas, onde a regra é detonar e enterrar todas. Mostre que você é bom: shut up and jam!*

Opções de jogo

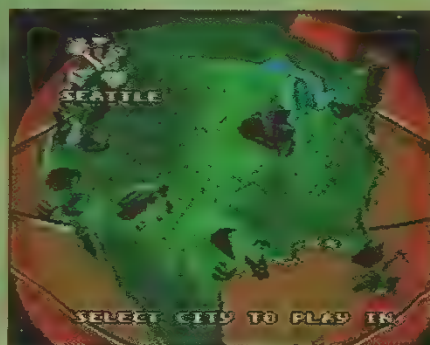
Os cenários de Barkley são quadras de muitas cidades norte-americanas. No Options, você escolhe entre três formas de jogo, além de poder usar passwords quando pára e volta a jogar. Em todos os modos, você joga sozinho contra o computador ou disputa com um amigo no joystick 2. Acompanhe.

NEW GAME - Uma partida simples. Você escolhe os dois atletas da sua dupla e comanda um deles. O outro fica com o computador, mas você pode influir no passe e arremesso.

NEW SERIES - Melhor de três, cinco ou sete jogos.

NEW TOURNAMENT - Torneio entre cidades. Você joga num torneio com uma dupla já pronta, da cidade que escolheu. No game a dois, o segundo jogador tem de mudar de time a cada etapa.

LOAD GAME - Aqui você registra as passwords que conseguiu no Torneio para retomar de onde parou.

MOSTRE NAS QUADRAS QUE VOCÊ É FERA. SHUT UP AND JAM!

No New Tournament, você dá um rolê pelas cidades dos Estados Unidos numa disputa entre os times locais. Quem é mais feroz?!

Embaixo da cesta, aperte A + C para fazer coisas impossíveis, como tirar a bola de dentro do cesto numa enterrada

Você escolhe os integrantes do seu time com o Direcional. As características de cada um aparecem no marcador acima

No ataque, ative o turbo para fazer jogadas especiais ou arremessar de longe, conseguindo cestas de 3 pontos

Após a primeira metade do jogo, você tem um painel com o desempenho de cada jogador

Você só controla um jogador. Aperte A ou B para induzir seu parceiro a passar ou arremessar

As bolas vermelhas no topo são os seus turbos para cada partida. Cada jogada especial diminui uma bola na barra

Como você não tem visão da quadra inteira, seu jogador às vezes fica fora de cena e é difícil reagir com controles lentos

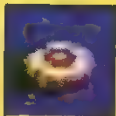
CHIP 'N' DALE: RESCUE RANGERS 2 / Capcom	
Aventura	1 ou 2 jogadores

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

TICO & TECO 2
CHIP 'N DALE - RESCUE RANGERS

Tico e Teco estão de volta numa nova aventura de investigação. Desta vez os esquilinhos espertos devem enfrentar o vilão Fatcat, que quer aterrorizar o mundo. Chip'n'Dale: Rescue Rangers 2 tem gráficos chocantes, sons da hora e é diversão garantida. Só o desafio não é forte: você detona a maioria dos chefes sempre do mesmo jeito. Mas dá pra jogar com um colega e com dois joysticks a diversão é dobrada.

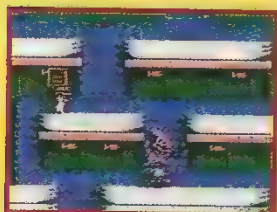
ITENS

50 equivalem a 1 RR redondo	Energia
Três dão o 1º coração e cinco dão o 2º	Igual a 1 coração

COMANDOS

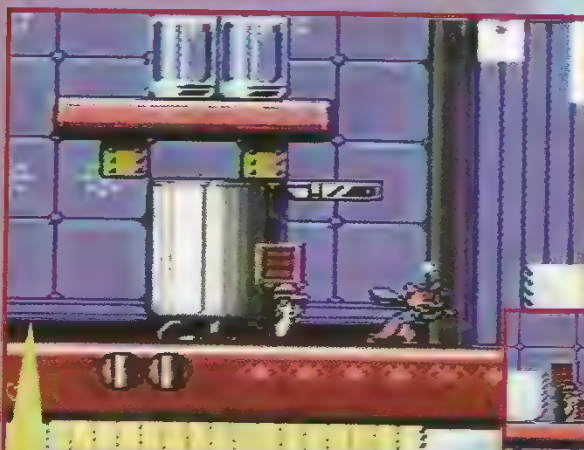
B	Pega / joga caixa
B + ↓	Esconde-se atrás da caixa
B + ↑	Joga a caixa pra cima

BONUS GAME

Esta fase se repete em todo o jogo. Seu objetivo é acertar as estrelas no topo da tela com a bola. Se você bate na estrela dourada, ganha duas vidas extras. Se acerta a prateada, ganha uma vida. Se erra, volta ao jogo de mãos abanando!

DETONE OS CHEFES COM AS ARMAS DELES

Você detona a maioria dos chefes fugindo dos seus ataques e usando as armas deles mesmos pra detoná-los. Arremesse também as caixas e outros objetos que você encontra pelo caminho.

AMIGOS PARA AJUDAR

Através do noticiário, Tico e Teco ficam sabendo que uma bomba relógio foi posta num restaurante e decidem desativá-la. Eles recebem a ajuda do camundongo Monterey e de sua filha Gadget, além da mosca Zipper. Mas começam sua missão sem saber que o vilão Fatcat escapou da prisão. Será que os dois fatos têm alguma ligação?

Quando uma estrela aparece em cima do inimigo, indica que ele está atordoado. Aproveite e jogue-o longe, sem correr perigo!

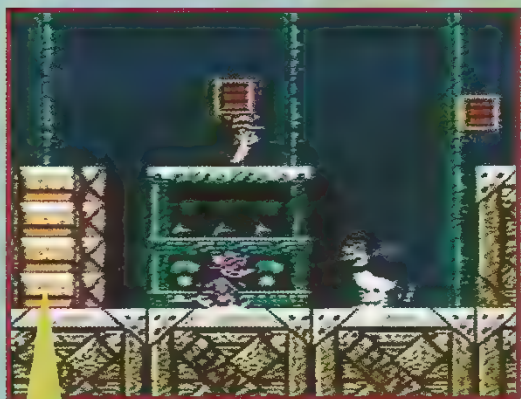
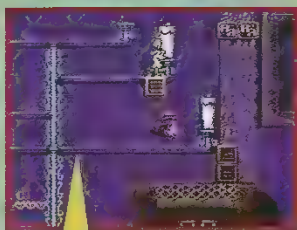
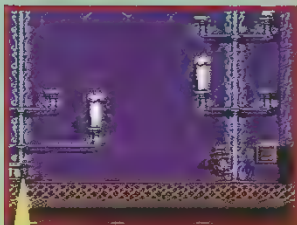
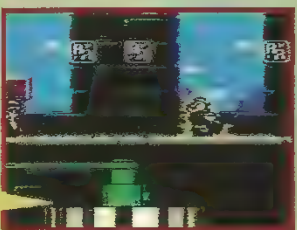
Algumas caixas têm inimigos escondidos dentro delas. Fique esperto! Se elas tremerem, saia fora!

Na primeira fase, entre na sala por cima e suba na lâmpada para poder flutuar na água

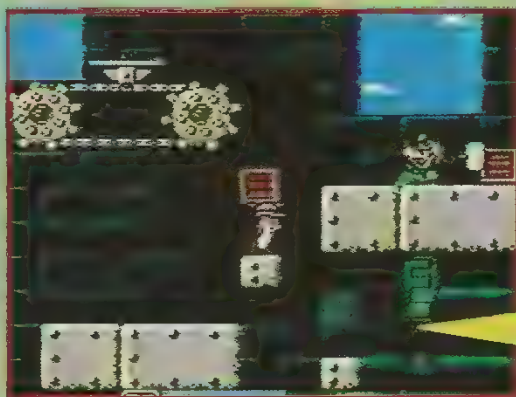
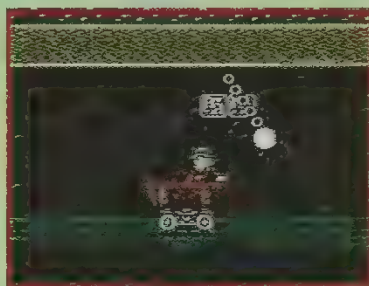
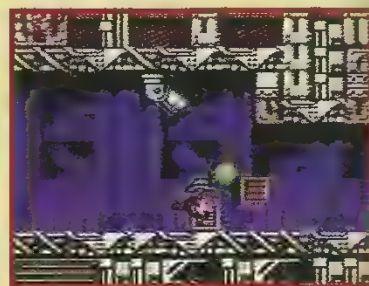
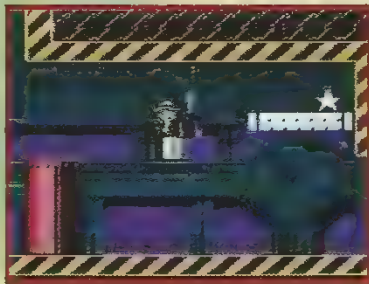
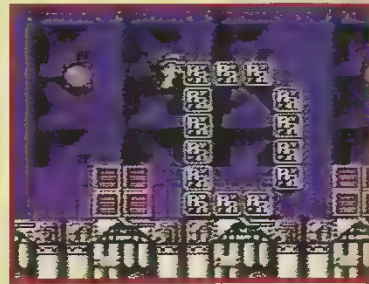
OH, NÃO! ERA UMA ARMAÇÃO!

Nossos amigos encontram a bomba e precisam cortar o fio certo para desativá-la, senão tudo explode! Eles escolheram o vermelho. Que alívio! O coelho maligno Water Rabbit, que instalou a bomba, aparece para dizer que tudo não passou de uma armação para afastar os esquilos de outro crime: naquele momento Fatcat roubava a Urna do Faraó, peça antiga que mantém presos inúmeros fantasmas. Nossos heróis precisam recuperar a urna antes que o mal maior aconteça!

OS FANTASMAS ESTÃO SOLTOS!

Depois de muita procura, os amiguinhos se reúnem para descobrir onde está a urna. Mas Fatcat já soltou os fantasmas, pondo o mundo em perigo. O quê fazer?

Você tem 3 minutos para sair deste frigorífico! Vá para cima e para a direita

Passe depressa pelo candelabro, antes que a luz se apague. E fuja do fantasminha: ele é indestrutível

Entre no buraco no final dos candelabros e pegue energia com Monterey. Depois volte e suba para enfrentar o chefe

Para detonar este rato, atire caixas quando o raio em volta dele se apagar

NO PARQUE DE DIVERSÕES

Nossos heróis chegam cada vez mais perto do vilão. Mas Fatcat também está confiante e convida os esquilos para um combate final, num parque de diversões onde tudo é controlado por ele. Tico e Teco podem desativar o controle sobre a área se encontrarem as três chaves escondidas nos prédios do parque.

Na torre do relógio, este ratinho com um talher na mão rebate as caixas que você joga nele

Desvie das pedras que caem com a alavanca. Aperte→ pra seguir depressa ou ← (devagar)

As bolinhas ficam ricocheteando. Esconda-se atrás de uma caixa ou proteja-se com uma pra não ser atingido

Pegue o bloco cinza e jogue-o no imã. Depois, pule no bloco e dele para a plataforma

A palavra "Danger" está escrita aqui, com muitos blocos de energia. Faça a festa!

Esta fase é cheia de porcos-espinhos. Atire caixas quando eles ficam de costas. Quando estão de frente, as caixas nem arranham!

Trecho difícil: Jogue a bola nos espinhos e pule dela para o outro lado. Pule no botão para ir à outra sala e pegar energia com Monterey

FATCAT FOGE!

Fatcat não tem coragem para enfrentar nossos heróis de frente. Por isso, ele manda um robô gigante para detoná-los. Mas derrotá-lo é coisa fácil.

Uma seta indica onde o chefão irá cair. Deixe a bomba-relógio que ele joga bem no lugar onde ele vai descer

Demorou, mais veio. Se você já estava esperando, ou se nunca pôs as mãos em SimCity, prepare-se para se divertir com a nova versão de um dos games mais populares do planeta. SimCity 2000, o novo simulador de prefeito, chega com tudo o que tem direito: gráficos ainda melhores, relevos no terreno, visão do subsolo e, principalmente, variáveis e problemas de montão. Quase tudo que você precisa para se sentir na pele do administrador de uma megalópole como São Paulo ou Nova York. Mas bem: ponha sua cabeça e mãos à obra. Construa e administre sua própria cidade. Se a população começar a ir embora, [illegible], mas você foi reprovado.

DESAFIO

O jogo tem três níveis de dificuldade, que são expressos no seu capital inicial. Você pode começar com $20.000, $10.000 ou endividado em $10000. Esta é a opção mais difícil.

ÁGUA

Priorize o uso de bombas e canos. As caixas d'água e a dessalinização não são eficazes. Instale uma ou duas estações de tratamento de água para melhorar o ambiente.

ARCOLOGY

É a grande novidade do jogo. Trata-se de uma espécie de minicidade vertical. Surgem depois que a cidade atinge a marca de 120 mil habitantes. Você tem quatro opções:

1- Custa $100 mil, comporta 55 mil pessoas e os níveis de poluição e criminalidade são altos.

2- Custa $120 mil, abriga 35 mil pessoas e tem menor nível de poluição e de criminalidade.

3 - Custa $150 mil, comporta 45 mil pessoas, tem poluição média e criminalidade alta.

4- Custa $200 mil, abriga 65 mil pessoas e os níveis de poluição e criminalidade são médios. É a única que é completamente auto-suficiente.

ENERGIA

No primeiro SimCity, as únicas opções energéticas eram carvão e energia nuclear. Agora você pode escolher entre petróleo, gás natural, fusão nuclear, hidrelétrica, energia solar, de microondas e eólica (vento). A melhor de todas é a hidrelétrica, que é cara mas, em princípio, inesgotável.

TRANSPORTE

Você deve balancear o seu sistema de transportes com rodovias, trens, highways, ônibus e metrô. Este último, apesar de caro, é o melhor.

TERRENO

Você determina o tamanho das áreas comerciais, residenciais e industriais. O terreno pode ser leve ou denso(ideal para construções pesadas). Você pode alterar o relevo e criar áreas verdes e lagos antes de começar.

SAÚDE

Bons hospitais evitam passeatas e mantêm sua popularidade. Além disso, os adultos vivem mais e pagam impostos por mais tempo (sacanagem!!!).

IMPOSTOS

Você pode taxar de formas diferentes os segmentos comercial, industrial e residencial. Dá até pra diferenciar a taxa para os diversos tipos de indústria.

CONSELHEIROS

Não ligue para o de impostos nem para o de bombeiros. Eles sempre querem mais que o necessário.

EDUCAÇÃO

Investa em escolas: do primeiro grau até a faculdade. Bibliotecas e museus são importantes. Quando a população tem um bom nível educacional, a criminalidade diminui.

IMPRENSA

Quanto maior a cidade, mais jornais. Use-os para descobrir problemas, mas fique esperto pois eles costumam exagerar.

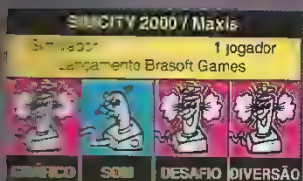
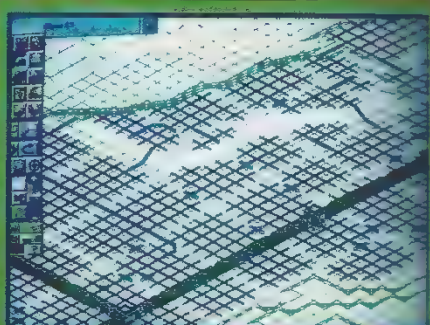
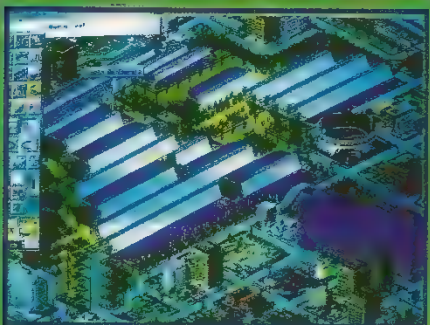
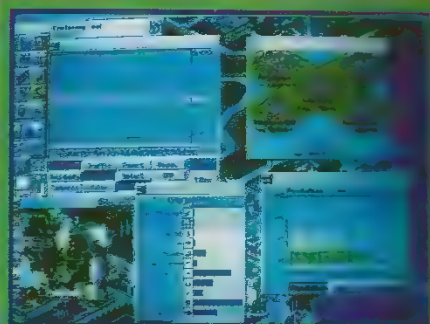
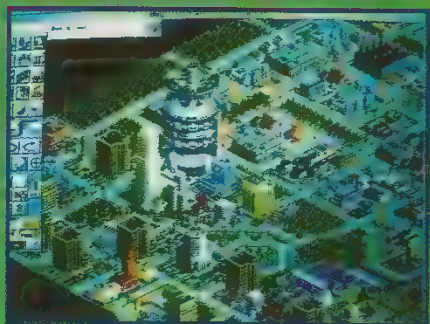
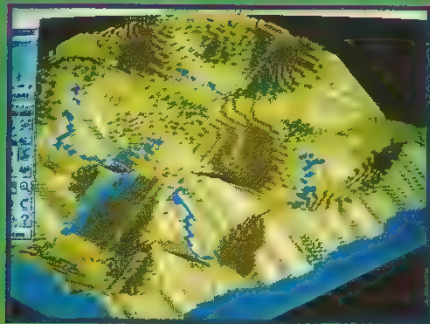
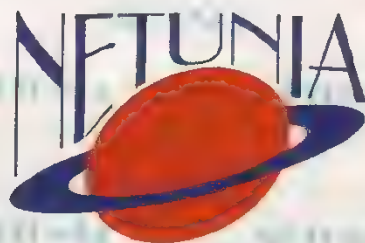
SIMCITY 2000 / Maxis

Simulador — 1 jogador

Lançamento Brasoft Games

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC AT 386 com monitor SVGA, 33 MHz, 4 Mega de memória RAM e 7 Mega livres no Winchester. Compatível com placas AdLib e SoundBlaster.

MORTAL KOMBAT II

OK, Kombatmaníacos, vocês venceram. Chegou a hora de ficar a par dos últimos detalhes animais do arcade mais comentado de todos os tempos. Só pra adiantar um pouco a surpresa, saiba que já rolam outras versões de MK 2 nos fliperamas americanos. E cada nova versão traz pequenas novidades! E mais: descobrimos a manha para conseguir Babalities e Friendships na boa. Então é isso aí, vá correndo para as lutas e aprenda a detonar com mais golpes animais. Com esta matéria, a gente completa os golpes de MK 2. Pelo menos até surgirem mais novidades animais. Fique ligado. Afinal, com AÇÃO GAMES você está sempre na frente!!!

FRIENDSHIPS E BABALITIES

Para conseguir Babalities e Friendships, o esquema é simples. No round em que você dá um Babality ou um Friendship, o lance é lutar apenas com chutes e defesa. Ou seja: não usar, em nenhum momento da luta, socos ou golpes que envolvam o botão de soco. Lutando só com chutes e detonando o adversário, é só manjar os comandos para detonar com Babalities e Friendships. Conversados?

Babality é massa, né? Lute apenas com chutes e transforme seu lutador fortão num inocente bebê... O mesmo vale para os engraçados Friendships

SMOKE - O NINJA CINZA

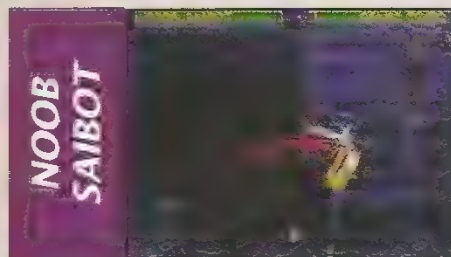
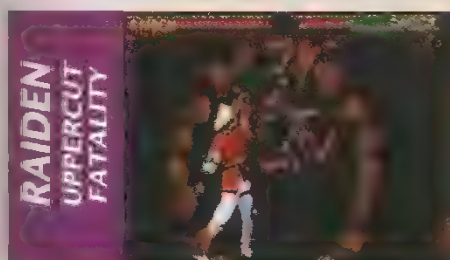
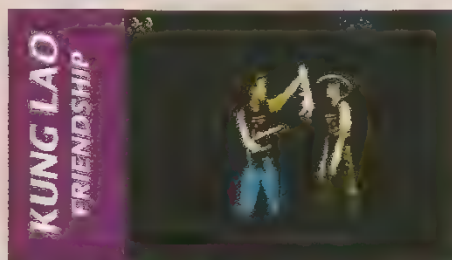
Mais um personagem secreto. Smoke é uma mistura de Reptile com Sub-Zero e Scorpion. Ou seja, o cara é um inferno. Para fazê-lo aparecer, faça o seguinte. No estágio The Portal, basta dar um bom uppercut no oponente para fazer aparecer Dan Forden (um dos criadores do game). Quando ele disser "Toasty", aperte ↓ + Start. Se o truque funcionar, você enfrentará Smoke na casa de Goro (Goro's Lair).

NOVAS VERSÕES

O segredo de qualquer sucesso está no diálogo com o público. A Midway sabe muito bem disso e deslocou especialistas para ouvirem a opinião dos jogadores nos States. Com isso, ficaram sabendo quais inovações poderiam ser adicionadas ao game. O resultado prático disso foi a criação de novas versões de MK 2.

Fique esperto! Já rolam as versões 1.0, 2.0, 2.1, 3.0 e 3.1. E outras poderão ser lançadas. O importante é saber que certos detalhes rolam apenas em algumas versões. Ou seja: nada de ficar choramingando se AQUELE golpe maluco não sai nem a pau. Só para constar: a Playland importou três versões diferentes de MK2: 1.0, 2.0 e 2.1. Confira algumas maravilhas que rolam apenas na versão 3.1, já lançada nos States, mas inédita no Brasil.

Para deixar o computador escolher o seu personagem, coloque o Direcional para cima e aperte Start

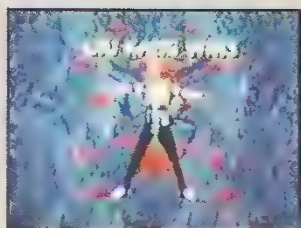
Lute com Shang Tsung, segure soco baixo por uns 30 segundos, transforme-se em Kintaro e mande ver no mortal. Finish Him!

Mais um personagem escondido. Noob Saigot só aparece se você ganhar 50 lutas seguidas. Ele parece o Scorpion, mas é muito mais rápido

Segure soco alto por 3 segundos e daí solte

← ← ← ↓ + chute alto

Derrube no ácido: quando aparecer Finish Him/Her, chegue perto e aperte ↓, segure Soco Baixo + Chute Baixo e, em seguida, Soco Alto

VOCÊ PODE JOGAR MORTAL KOMBAT 2 NAS LOJAS DA REDE PLAYLAND

NOVOS GOLPES ANIMAIS

LIU KANG

BABALITY - ↓ ↓ → ← + chute baixo

PIT 2/KOMBAT TOMB FATALITY - ← → → + chute baixo

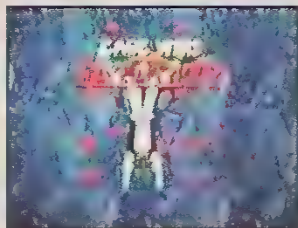
FRIENDSHIP - → ← ← ← + chute baixo

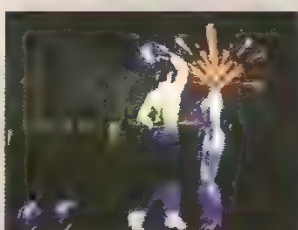
KUNG LAO

BABALITY - ← ← → → + chute alto

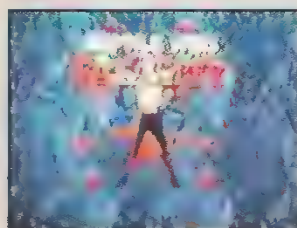
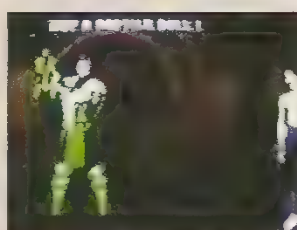
HAT THROW FATALITY - Segure soco baixo, aperte ← ← → e aperte ↑ quando estiver perto do pescoço do inimigo

JOHNNY CAGE

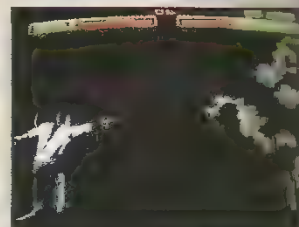
BABALITY - ← ← ← + chute alto

PIT 2/KOMBAT TOMB FATALITY - ↓ ↓ ↓ + chute alto

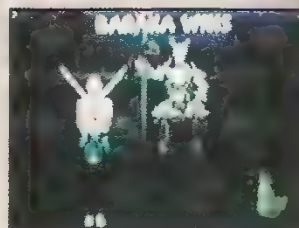
FRIENDSHIP - ↓ ↓ ↓ + chute alto

HEAD PUNCH FATALITY - → → ↓ ↑ (segure ↓ + soco baixo + defesa + chute baixo durante o primeiro soco para acertar três vezes)

REPTILE

BABALITY - ↓ ← ← + chute baixo

PIT 2/KOMBAT TOMB FATALITY - ↓ → → + defesa

FRIENDSHIP - ← ← ↓ + chute baixo

INVISIBLE SLICE FATALITY - → → ↓ + chute alto (só pode ser feito quando Reptile fica invisível)

SUB-ZERO

ICE BALL FATALITY - Segure soco baixo e aperte ← ← ↓ →

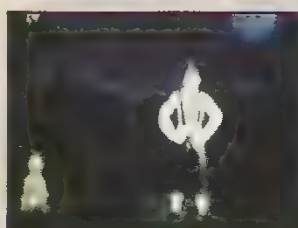
PIT 2/KOMBAT TOMB FATALITY - ↓ → → + defesa

FRIENDSHIP - ← ← ↓ + chute alto

SHANG TSUNG

BABALITY - ← → ↓ + chute alto

FRIENDSHIP - ← ← ↓ ← + chute alto

BARAKA

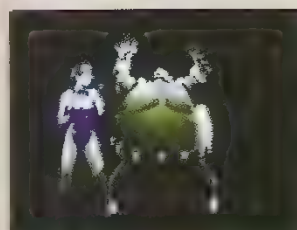
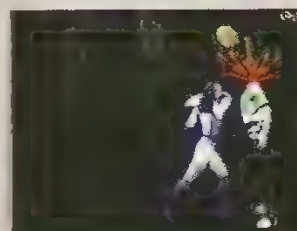
BABALITY - → → → + chute alto

PIT 2/KOMBAT TOMB FATALITY → → ↓ + chute alto

CONTINUA

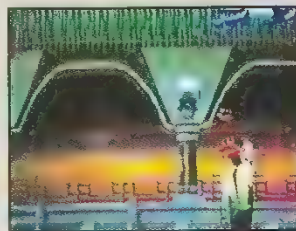
KITANA

BABALITY - ↓ ↓ ↓ + chute baixo

PIT 2/KOMBAT TOMB FATALITY - → ↓ → + chute alto

FRIENDSHIP - ↓ ↓ ↓ ↑ + chute baixo

KISS OF DEATH FATALITY - Segure chute baixo, aperte → → ↓ → e solte chute baixo

FAN FATALITY - Defesa, defesa, defesa + chute alto

SCORPION

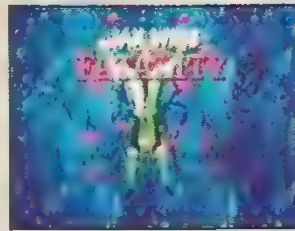
BABALITY - ↓ ← ← + chute alto

PIT 2/KOMBAT TOMB FATALITY - ↓ → → + defesa

FRIENDSHIP - ← ← ↓ + chute alto

TOASTY FATALITY - ↓ ↓ ↑ ↑ + soco alto

SLICE FATALITY - Segure soco alto e aperte ↓ → → → e daí solte soco alto

JAX

BABALITY - ↓ ↑ ↓ ↑ + chute baixo

PIT 2/KOMBAT TOMB FATALITY - ↑ ↑ ↓ + chute baixo

FRIENDSHIP - ↓ ↓ ↑ ↑ + chute baixo

ARM RIP FATALITY - Defesa, defesa, defesa, defesa + soco baixo

RAIDEN

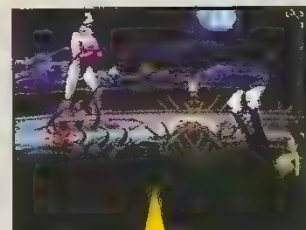
BABALITY - ↓ ↓ ↑ + chute alto

PIT2/KOMBAT TOMB FATALITY - ↑ ↑ ↑ + soco alto

FRIENDSHIP - ↓ ← → + chute alto

SHOCK FATALITY - Segure chute baixo por 5 segundos e solte. Quando Raiden começar a dar o choque, aperte defesa + chute baixo várias vezes seguidas

MILENA

BABALITY - ↓ ↓ ↓ + chute alto

PIT 2/KOMBAT TOMB FATALITY - → ↓ → + chute baixo

FRIENDSHIP - ↓ ↓ ↓ ↑ + chute alto

TELEJOGO NO ARCADE!!!

NÃO É PIADA. DEPOIS DE ENCARAR 250 LUTAS NO MODO PARA DOIS JOGADORES, PINTA NA TELA UMA VERSÃO DE PONG (O FAMOSO TELEJOGO). CADA JOGADOR COMANDA UM PAUZINHO E O PRIMEIRO QUE FIZER SETE PONTOS VENCE A PARADA. ISSO É QUE É REVIVAL DOS SEVENTIES!!!

VENDO

▶ Cart Final Fight, do SNES. Alessandro Higa, tel.:(011) 418-2520, S.Bernardo do Campo, SP.

▶ Carts para Game Boy. Luiz Antônio, tel.:(011) 833-0290, S.Paulo, SP.

▶ Carts para Game Boy. Emerson Todoroki, tel.:(011) 270-3633, S.Paulo, SP.

▶ Dynavision 3 com 3 controles e vários carts. Fábio P. Silva, tel.:(098) 237-2326, Paço do Lumiar, MA.

▶ Master com 2 carts e 2 controles, além da edição 50 de Ação Games. Eduardo C. Teixeira, tel.:(038) 791-1720, Corinto, MG.

▶ Mega com 2 controles e os carts: SF2 e Tartarugas Ninja. Maral Oulikan, tel.:(011) 946-7711, S.Paulo, SP.

▶ Mega com 2 controles turbo. Vagner G. Silva, tel.:(0152) 44-3457, S.Paulo, SP.

▶ Mega com 3 controles e 4 carts. Andrés Bolivar, tel.:(011) 814-4503, S.Paulo, SP.

▶ Mega Drive com controle e cart. Ricardo, tel.:(011) 277-3357, S.Paulo, SP.

▶ Mega japonês com vários carts. Felipe D.A.Fonseca, tel.:(041) 242-5320, Curitiba, PR.

▶ Microcomputador Hot Bit HB8000, sem drive. Mário L.F. Pin, tel.:(011) 831-0134 - após 12 h, S.Paulo, SP.

▶ MSX Hot Bit Sharp. Renato Chinaglia, tel.:(011) 705-0051 r.25, Osasco, SP

▶ Phantom System, 2 controles, cart de 190 jogos e adaptador. Yuri Mandarino, tel.:(011) 810-3719, S.Paulo, SP.

▶ SNES com 2 controles e 2 carts. Fernando Fabiane, tel.:(0465) 36-1579, Dois Vizinhos, PR.

▶ SNES com 2 controles e o cart SF2. André, tel.:(021) 245-4949, Salvador, BA.

▶ SNES com controle turbo. André P. Lima. R. Cel. Vicente, 358, Cep 92300-010, Canoas, RS.

▶ SNES na caixa e 3 carts. Edgard ou Bruna, tels.:(0242) 42-9242/42-0960, Petrópolis, RJ.

▶ Turbo Game VG 9000 com 2 controles e 2 carts. Luciano V. Costa, R.Cel Benedito F. Souza, 23, S.Paulo, SP.

▶ Vendo Game Gear na caixa, usado com fonte e um cartucho. Felipe A.R. Stella, tel.:(011)853-4857, S. Paulo, SP.

TROCO

▶ Cart Super Sprint por um de meu interesse. Leonardo B. Jesus, tel.:(011) 95-2503, das 15 às 17 hs, S.Paulo, SP.

▶ Cart Mega Man X, Altered Beast e Outlander por outros de meu interesse. Mario A. Feliziam Jr., tel.:(011) 272-2539, S.Paulo, SP.

▶ Carts de Mega por qualquer de meu interesse. Gino, tel.:(0195) 61-5039, Pirassununga, SP.

▶ Dactar modelo Atari por Phantom. Eudázio, tel.:(085) 228-6808, Fortaleza, CE.

▶ Dynavision 3 completo por SNES. Pago a diferença. Lindolfo Meirelles, tel.:(051) 722-4145, Cachoeira do Sul, RS.

▶ Master 2 com 2 controles, pistola e rapid fire e mais 16 carts por Mega com um controle e carts ou ainda por um SNES. Thiago Vasile, tel.:(011) 530-2107, S.Paulo, SP.

▶ Master 2 com 3 carts e pistola por Mega com um cart. Marcelo Donellas, tel.:(021) 390-2272 r. 232, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Master com 2 controles e Rapid Fire e alguns carts de Game Gear com módulo de TV. Aceito sugestões. Ricardo P. Farias, tel.:(011) 274-1413, S.Paulo, SP.

▶ Mega japonês com 2 controles e um cart por Mega brasileiro com controle e um cart. Fábio O. Oliveira, tel.:(011) 826-3723, S.Paulo, SP.

▶ Phantom com vários carts, pistola, 2 controles e um adaptador por Mega com 2 carts. João Mendes Almeida Jr., tel.:(011) 850-5739, S.Paulo, SP.

▶ Turbo Game com 3 controles, 2 carts, por Master ou Game Gear ou Mega. Nilson S. Jr., tel.:(011) 266-9063, S.Paulo, SP.

▶ Turbo Game (compatível com NES), com dois joysticks turbo e um cartucho por Master com controles e fitas. Douglas Denis dos Santos, tel.: (011) 875-3946

▶ Troco os carts World Trophy Soccer, Tênis 92 e Deadly Moves por Fifa Soccer ou SF2 SCE. Rodrigo M.Barbosa, tel.: (051) 224-9906, Porto Alegre, RS

▶ Cartuchos usados de Mega/ ou o Mega com 2 controles e cinco carts por SNES completo. José Jorge N.B.Jr., tel.: (092) 236-6945, Manaus, AM

▶ Cart do Harley's Humongous Adventure do SNES por outro do meu interesse. Gustavo F.de Almeida, tel.: (035) 743-1372. Campestre, MG.

▶ Uma fita de Mortal Kombat com Nota Fiscal por outra do mesmo nível ou duas de nível mais baixo. Kleber Ferreira, tel.:(011) 562-1957, S.Paulo, SP.

▶ Cartucho do Rockman 2 ou Gotha (pistola) do NES por Goal. Maurício Poleto, tel.: (0132) 57-1853, Bertioga, SP.

▶ TOP Game VG 9000 (dupla entrada) com 6 carts – dois de pistola, 2 controles turbo mais a pistola por um Game Gear com 2 carts. Luís Eduardo C. Krupp. tel.: (031) 375-1304, Belo Horizonte, MG.

▶ Master System com 2 controles, pistola, 4 carts e Atari com 1 controle e 3 cartuchos por um Mega Drive com 1 cartucho. Duvid Alessandro, tel. (011) 706-3776, Osasco, SP.

COMPRO

▶ Cart Sonic 2, Taz-Mania e Alex Kidd, do Master. Ederson M. Boscardin, Caixa Postal 102, CEP 84500-000, Irati, PR.

▶ Edições 40 à 43 e 46 de Ação Games. Marco A. Bortoni, tel.:(016) 636-5237, Ribeirão Preto, SP.

▶ Edições 49 à 51 da revista. Edmundo L. Alencar, tel.:(085) 274-1018, Fortaleza, CE

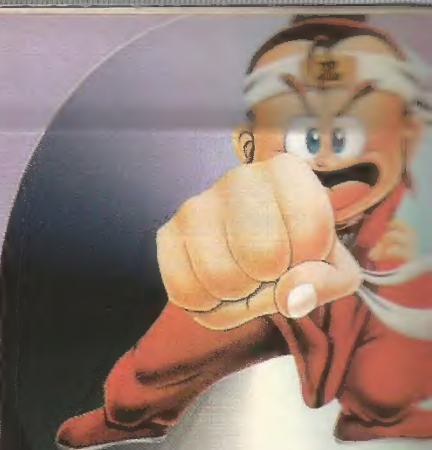
▶ Game Gear com alguns carts, Leandro F. Sózio, tel.:(031) 342-2601, Belo Horizonte, MG.

▶ Game Gear completo. Cristiano Fontes, tel.:(0123) 41-4870, S.José dos Campos, SP.

▶ Cards Animados Street Fighter 2 com Ryu, Ken, Blanka, Guile, Zangief, Dhalsim, Honda, Chun-Li e Sagat. Alexandre Gikas, tel.: (011) 842-6112, S.Paulo, SP.

▶ A Edição Nº 23 de Ação Games. Jean Louis Perner, tel.: (041) 253-0071, Curitiba, PR.

▶ Eu quero o cartucho de Mortal Kombat para Master. Eduardo Guimarães Moreira, tel.:(033) 725-1179, Salto da Divisa, MG.

▶ As edições Nº 22, 23 e 25 de Ação Games. Eduardo A. Marques, tel.:(011) 523-2019, São Paulo, SP.

***PARA ANUNCIAR** Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.*

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Editor Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Milton Oliveira Andrade, Simone Zucas
Redatores: André Bueno, Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Consultores - Angelo Ishi, Marcelo E. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Ilustração de Capa -** Sergio Carreras, Tadeu Cerqueira Pereira. **Tradutor -** Luis Fábio Marchesoni R. Mietto. **Filmagens -** Rogério Lugo Ayres Netto.

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fabio Gomes Dias, Ricardo Santos
Gerente: Luis Carlos Stein
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Camera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição **57**, abril de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro**: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA EDIÇÃO 58

DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

SNES
SUPER METROID

A Sega ataca com Sub-Terrania e a Nintendo revida com Super Metroid. O game foi eleito o melhor da CES Las Vegas 94, pelos jornalistas presentes. Precisa dizer mais?

CLAYMATES

Com o mesmo pique maluco de Clay Fighter, pinta o esperadíssimo jogo de ação da Interplay, com montes de personagens doidos e gráficos bárbaros

MEGA
JOE & MAC

Até que enfim! Os dois malucos pré-históricos deixam de ser exclusividade da Nintendo e pintam para consoles da Sega

PC
IRON HELIX CD

Uma perseguição em clima de ficção científica. Um computador determinou que a nave espacial destruísse um planeta indefeso, usando a superarma Iron Helix. Só você pode evitar a desgraça. Um game todo em gráficos 3D, com muitas animações e assinatura da Spectrum Holobyte. Não perca!

AÇÃO GAMES
A GENTE NÃO ESCONDE O JOGO

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

CONTIGO: Gente, Atualidades e TV
BIZZ: Rock
SET: Cinema e Vídeo
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

BOA FORMA: Fitness, Beleza e Saúde
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
UAU: Ídolos da juventude
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO • HORÓSCOPO ANUAL
1500 VÍDEOS

Especiais

FAMA • LETRAS TRADUZIDAS • VÍDEO ERÓTICO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

JOVEM PAN 2 - A RÁDIO
JOVEM PAN 2 FM 100,9
NÃO DÁ PRÁ DESLIGAR

MEGAVISION O MEGA MASTER DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.*

E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo. Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.*

DYNACOM

A Dynacom é fera.